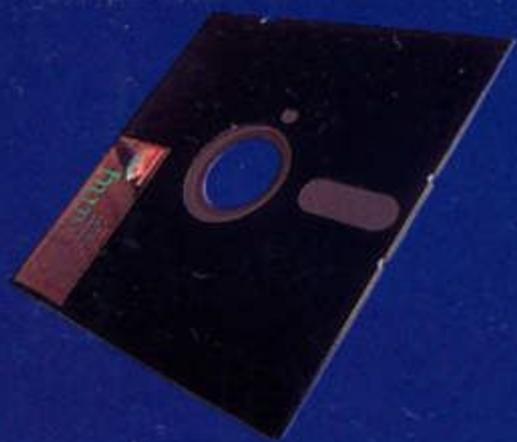
パソコンゲーム
80年代記
パソコンゲームの
進化を一望する
アソコン・ブックス30
不滅の名作ソフトを完全収録
どうなる90年代型ゲーム!?
すうぱあ
アソコン
スペシャル●8
パソコンゲーム80年代記
「これが最高!」
名作250ソフトが大集合
パソコンゲーム業界の71人が精選した「これが最高」
これでわかった!! 「パソコンゲーム史」年表
ソフト名鑑'80〜'89 メモリアル・コレクション
愛蔵保存版
定価 700円
辰巳出版

平成2年5月20日第1刷発行
編集人・金子陽一　発行人・藤田知之
発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20 ☎03(208)8701(代表)
雑誌61453-30
アソコン・ブックス30
大日本印刷株式会社 印刷
1990 Printed in Japan
定価700円
(本体680円)

パソコンが日本に上陸して、
はや10年。この間、さまざまな
ゲームが登場し、退場した。
時代を画した名作から先駆的
すぎた残念作――。本書は、
これら数多くの作品を愛着と
憧憬の念で整理・集大成した
記念碑的一冊である。

天体写真／佐藤元信 ©世界文化フォト

パソコンゲーム
80年代記

パソコンゲーム 80年代記

パソコンゲームの進化を一望する

パソコンゲーム80年代記

"遊び"って、人間にはとても大切なもの。なかでも自分が主人公として参加できるパソコンゲームの誕生は、画期的な出来事だった。90年という節目にあたって、この10年間を振り返ってみた。

1.曹操 2.孫堅 3.劉備
5.袁術 6.劉表 7.董卓

メモリアル・コレクション'80〜'89

「これが最高！」

コンピュータ・ゲーム業界の71人が選んだ

80年代ソフト BEST 10

歴代

パソコンゲーム業界につどう71人に、80〜88年に発売されたパソコン・ゲームソフトの人気投票をしていただいた。ここに並んでいるのは、「いまだに忘れられない」「すごく影響を受けた」…こんな賛辞を贈られた上位10本だ（得票の多い順ではない！念のため）。

'82

オリオン／アスキー（AX－5）

塚本慶一郎 アスキー副社長

ソフトの内容もさることながら、パッケージの不気味さで売れたのでは？　この時代にパッケージのことまで力を入れて作ったソフトは、結構珍しかったのではないでしょうか。

➡掲載45ページ

ロードランナー／ブロダーバンド、システムソフト、ソフト・プロ、ソニー

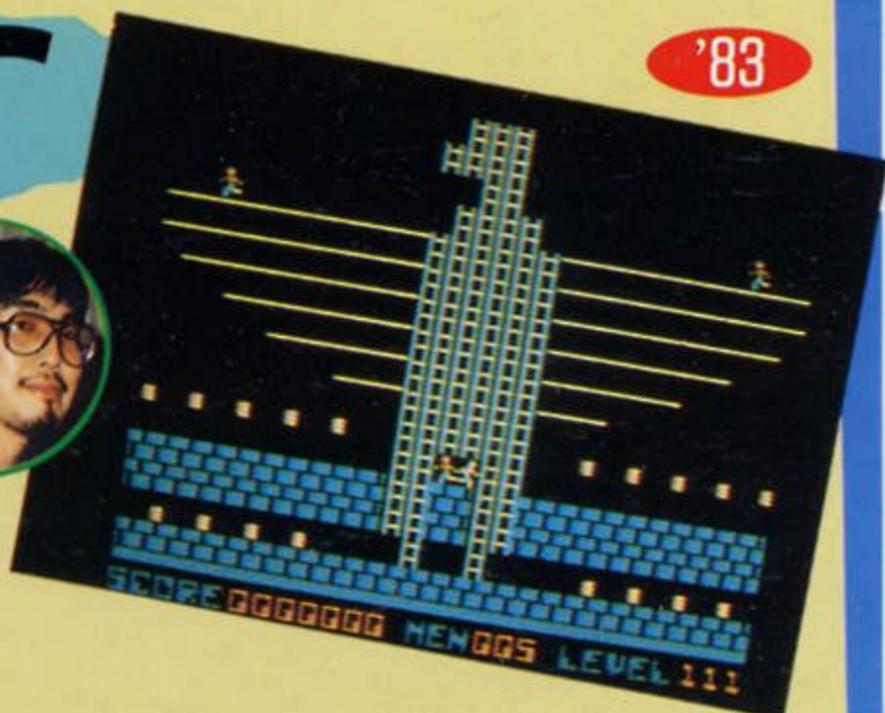
'83

木下聖雅 システムソフト広報課課長

来る日も来る日もロードランナーに明け暮れた毎日。思い起こせば青春の瞬光が蘇ってきます。いまだに輝きの衰えぬ、不滅の殿堂入り超パズルゲームですね。

➡掲載48ページ

BEST 10

'83

信長の野望/光栄

襟川陽一　光栄社長

ベスト10に選んでいただいてたいへん光栄です。信長の野望は、大人の方にも楽しんでいただけるゲームとして開発し、高い評価を得ることができました。今後も皆様の夢にお応えできるような、すばらしいソフトを開発していきたいと思っています。

➡掲載46ページ

ザ・ブラックオニキス/BPS

ヘンク・B・ロジャース　BPS社長

当時は、アイデアからプログラムまですべてにかかわった。ブラックオニキスがなかったら、今のBPSはない、私の歴史ですね。ファンタジーの中ではなんでも実現できるが、それは人生のシミュレート。ゲームの中での経験が、ほんとうの世界でも生きるといい。

'83

➡掲載47ページ

'83

倉庫番/シンキングラビット

今林宏行　シンキングラビット社長

シンプル・イズ・ベストですね。手を加えようがない簡単なアルゴリズムだが、いまでも「発見」があります。大きく複雑にすればおもしろくなるのでは…というのは、われわれ制作者の陥りやすい罠で、荷物の数は少なく、かつ難しい問題がいい、というのが結論です。

➡掲載49ページ

ハイドライド/T&Eソフト

'84

横山英二　T&Eソフト副社長

現在のアクションロールプレイングの原点となった作品だと思います。このソフトがなかったら、現在のAC．RPGの隆盛はなかったと…。

➡掲載54ページ

テグザー/ゲームアーツ

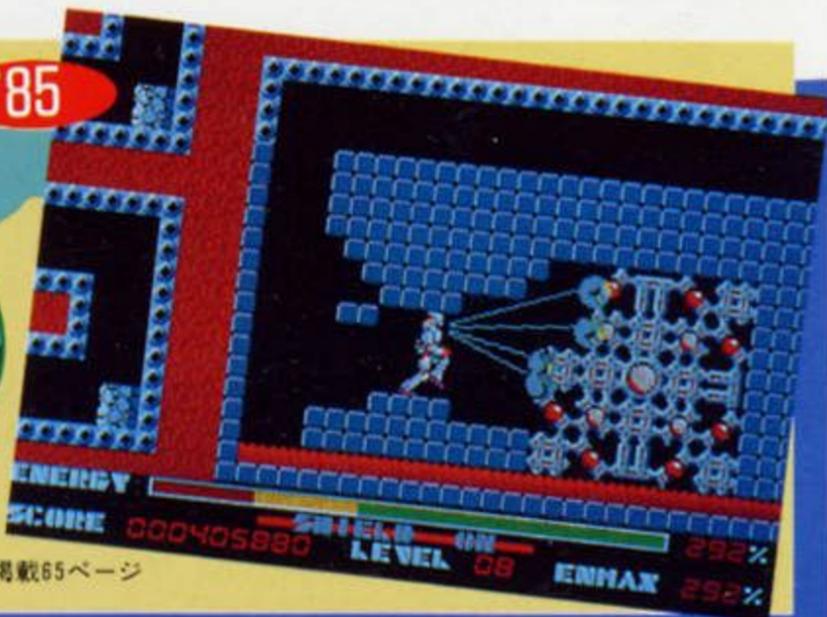
'85

松田充弘 ゲームアーツ社長

ゲームアーツの第1作です。880ISRの発売と同時で、日電の子会社じゃないか、なんて言われました。でも、ほんとうにテグザーをやりたくてSRを買った人もいたり、相乗効果で売れました。今でも移植の話がくるんですよ。

➡掲載65ページ

ザナドゥ/日本ファルコム

'85

加藤正幸 日本ファルコム社長

パソコンで40万本売れたのはこのソフトしかない！

➡掲載64ページ

イースII/日本ファルコム

'86

加藤正幸 日本ファルコム社長

アステカIIで、上からみたマップの上でキャラを動かすというコンセプトの基礎を作り、イースではやさしいRPGという作りが大いに受けた。

➡掲載71ページ

テトリス/BPS

'88

ヘンク・B・ロジャース BPS社長

雑誌などで、音楽、グラフィック…とバラバラに評価されると、あまり点が上がらない。でも、おもしろい。ゲーマーだけでなく、銀行の支店長さん、奥さん、女の子…誰でもできる。7種類のブロックの組み合わせも、偶然じゃない、考え抜かれた結果なんです。

➡掲載88ページ

BEST 10

プロフィール紹介

80年代ソフト BEST10を選んだ71人

今回のベストソフト選びに参加してくれた71名を紹介しよう。ソフトハウスのスタッフ、雑誌の編集者、ゲームライターなどがおもなメンバーだ。みんなの声は、44ページ以降のゲーム紹介欄にも載っているので、見てネ。

〈50音順　敬称略〉

上野　安久コスモス・コンピューター／社長

最近では、個性のあるものや狭い範囲を、より深く掘り下げています。

大津　正徳マイクロキャビン／営業企画主任

今、『XaK』の進行で手いっぱい。PCエンジンでコブラをやれる日を楽しみにしている。

石渡　健太呉ソフトウェア工房／グラフィック

個人的なゲームで、サイバーパンクなアドベンチャーゲームをコミケで出す予定です。

阿賀　伸宏工画堂スタジオ／ソフトウェア開発部

最近のゲームは質や量の急速的上昇のため、作る側の負担が大きくて大変です。

大矢　哲也NCS／ソフトウェアプロダクト部

PC-98で言語をいじっている。ゲームは大戦略II、ディガンぐらいしか遊べるものがない。

板倉　由次日本クリエイト／社長

しばらくスポーツものでやっていこうと思ってます。パッケージソフトも出したいですね。

天羽　慶一エディター

この本のおかげで、いろいろ勉強できました。が、この知識が役に立つかどうかが問題です。

奥山　浩幸シナリオライター

シミュレーションゲームのシナリオを執筆中。その他某ファミコン誌の記事も担当。

伊藤　佳代子フリーライター

ゲームの企画をやり始めたところ。NECからFMタウンズみたいなものが早くでないかな…。

新井　直介テクノソフト／企画開発部

個人的にプログラミングを楽しむことがなくなりつつある。仕事抜きでパソコンとつき合いたい。

片桐　久仁彦東映動画／レジャーサービス事業部

パソコンは場所をとりすぎるのが悩みの種だが、使い込んでいるだけに愛着がある。

今西　寛ハミングバードソフト／社長

『ロードス島戦記』楽しんでいただけていると思います。今後もロードス島シリーズをよろしく！

飯島　健男パンドラボックス（ライター）

昨年秋発売の『BURAI』のシナリオを手がけた。最近今までより3倍ぐらい忙しくなった。

勝又　展HOT-B／マーケティング統括本部

これからのパソコンゲームは大人向けになり、ターゲットセグメントしたジャンルが増えるのでは。

岩沢　雅之エディター

このごろお酒よりチョコレートが好きになった。シミュレーション一筋だったけど、これからは新しい分野に挑戦したい！

石川　健二ストラットフォード／技術課

いま自宅にはX68000を先頭に多くのコンピュータがあり、ゲームセンターのようです。

加藤　久人BASHO HOUSE代表

今、『エメドラ』を作っている。大人の私でも、死ぬほど楽しめるゲームを待ちながら…。

上坂　哲ゲームアーツ／開発部

こんな商売やめて、北海道の漁村でウニでもとって暮らしたいけど、やめられないでいる。

石丸　敬治フリーライター

ここ2年間ゲームとのつき合いはなかったのですが、最近またゲーム紹介をやっています。

須田　早フリーライター

最近ふと思ったのだが、ワープロとゲームをドッキングしたソフトがあったら楽しいのでは。

小林　直樹フリーライター

今後のゲームソフトに関心がある。インタラクティブな映像芸術が現れてくるだろう。

加藤　正幸日本ファルコム／社長

私にとって思い出深い作品は『ザナドゥ』と『ドラスレ』。ニューバージョンを作ってみたい。

瀬尾　文彦工画堂スタジオ／ソフトウェア開発部

昔、パソコンは趣味としてつき合っていたのですが、最近は仕事になってしまいました。

佐藤　悟アスキー／ISG部長

「ねじ式」をやりたくて98UVを買いました。ゲームは最高、でも98の融通のなさにはうんざりです。

金子　陽一アソコン編集部

今後コンストラクション・ツールが発展すると思う。ゲームを作ること自体がゲームになる!?

曽根　康征エニックス／ソフトウェア企画課長

年々音楽、グラフィックなどの質は上がっているが内容的には過去の方が楽しいものが多かった。

島田　倫人フリーライター

雑誌の原稿書きに、ソフトのアイデア提供にと、忙しい毎日、あっちこちに不義理をしてます！

菅　はるこフリーライター

ひと月半ほどヨーロッパ旅行に出かけます。出発準備と某98用最新ワープロの本の校正で忙しい！

高橋　利幸ハドソン／元ファミコン名人

私にとってパソコンもファミコンもみな道具。ゲームは気休め、パソコンは仕事に使ってます。

阿部　隆史GAM／開発課

こんな回答もありました

思い出のあるゲームを１年１本ずつ選んでください。

80年　まだ子供だったからわからない。
81年　まだ幼かったからわかんない。
82年　まだ小さかったからわかんない。
83年　ちょうど反抗期だったからわかんない。
84年　反抗期パート２
85年　続反抗期
86年　反抗期青春編
87年　忙しかったからわかんない。
88年　ワシもメッキリ年をとったもんじゃのう。うほほ

一生懸命、仕事していますよ！
ええ、ほんと！

北根　紀子MSX・FAN編集長

今はオーディオブームでウォークマン時代。パソコンでも、MSXがそうなってほしい。

多田　和史チャンピオンソフト／ゲーム開発部

毎日、ゲームやプログラムをしている。パソコンがなくなってしまったら人生に希望を失う。

鬼羅　あきら工画堂スタジオ／ソフトウェア開発事業部

ユーザーに何を訴えようとしているのかを考え直し、魅力あるゲームを作りたい。なんちゃって。

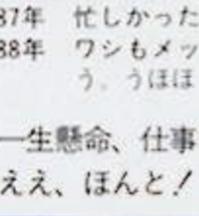
田中　節子元井上パブリックリレーションズ

この２年ほどパソコンから遠ざかっていたので、最近またやってみたい気がしています。

楠本　裕樹ソニー／HI事業部

光るモニターは目が悪いので見たくありません。目のことを考えるとゲームボーイは最高！

富田　富美子エディター

今は、ハーブガーデンを作るのが夢。パソコンやファミコンに追われていた以前の生活がウソみたい！

島　博元ソフトプラン

私の意見としてゲームのシステム化には賛成です。なぜならたくさんのシナリオが楽しめるから。

久保田　裕パラダイム／代表

この本は、いわば私のこの10年の総まとめ。これで古いテープソフトやボジとお別れできます！

永井　知彦工画堂スタジオ／研究室

今までで最高のソフトは『覇邪の封印』。いまだにこれを超えるロールプレイングゲームはない。

白木　則光元チャンピオンソフト

ユーザーがゲームをしながら自分で発見できる部分を残した雑誌づくりを期待しています。

呉　英二呉ソフトウェア工房／社長

最近のソフトはアイデアに乏しくなった。今は、ただひたすらゲーム作りに忙しい。

中村　一秀データウエスト（株）／企画室

近ごろ、私のファミコンはテトリス・マシンになっています。NEWゲーム作りのほうも進行中！

すぎやま　こういち作曲家

MacⅡの『マンホール』にハマっています。コンピュータ絵本も楽しいですね。

小沢　コンラッドクエイザーソフト／社長

最近のゲームは映画並みの作業で開発されますので、大変USERが得していると思います。

BEST 10

村上　紳フリーライター

最近のゲームは複雑になりすぎ。単純明快、それでいておもしろいゲームを望みます。

森田　正徳アイレム／開発課主任

「性能のよいハードが、もう少し手ごろな値段であったらなぁ」と思う今日、このごろです。

八巻　龍一ボーステック／代表

パソコン、ファミコン両方手がけていますが、あとはゲーム内容の充実だという気がします。

山口　和夫スタークラフト／企画室室長

ゲーム作りに忙しくて死にそうです。もっとかるくプレーできるものが売れるようになるといい。

山本　陽一ビー・エヌ・エヌ／副社長

最近のソフトは洗練されてきた。女でもパソコンでもいいから、ゆっくりと熱中したいです。

夢小路　歩ブロダーバンドジャパン／企画部

自分の好きなものを作りたいので個人的に同人ソフトを作り、コミケットなどに出品している。

横山　英二T＆Eソフト／副社長

今年（90年）から、ファミコンなど、ゲーム専用機への本格参入を考えています。

ヘンク・B・ロジャースBPS／社長

ゲームも作りたいが、いまはソ連に、ヨーロッパに、アメリカにと飛び回っている毎日です。

渡辺　桂子エディター

ワープロを打っていて、目の疲れがひどい。体によいハードを開発してほしいです…。

堀　良江エディター

この冬の目標は、スキーをしっかりマスターすること。「仕事と遊びの両立」は永遠のテーマです。

本田　久マイクロネット／開発部

ただ今、デパートの中で戦うシミュレーションゲームを作っています。ご期待ください!!

正影　秀明エディター

最近仕事が忙しくゲームからは少し遠ざかりぎみ。読みやすい取説をめざして奮闘する毎日です。

松崎　昇フリーライター

「俺は絶対に買わん！」と主張し続けていたツイン・ファミコンをとうとう買ってしまった。

松田　ぱこんコピーライター

最近、電子手帳の仕事で忙しくテニスができない！草テニストーナメントで3回戦まで勝ちたい。

三浦　裕彦光栄／営業部

最近、パソコンとのつき合いについては、ビジネスライクなおつき合いです。

南　辰真イラストレーター

私は、ほとんどゲームをするためにハードを買った。最近はアミーガがほしくなってきた…。

宮川　まなみパラダイム／パソコン編集部

F1に夢中で、ほかのものに目がいってません。シーズンオフになったらゲームでもしてみます。

宮崎　秀規アスキー／元ASCII編集長

パソコンゲームが趣味と公言して恥ずかしくない、知的で創造的な方向に進化してほしい。

名越　康晃BPS／開発部

最近は、ゲームをするならほとんどファミコン。パソコンより、安いしおもしろい。

南都　俊一BPS／品質管理部マネージャー

昨年はテトリス一色でしたが、新しいソフト開発も順調に進んでいます。

野内　幸雄フリーアーティスト

パソコン・ファミコンとも、できる限りつき合っていない。人とのつき合いのほうが大切だと思う。

野村　宏平月光書（ライター）

某ファミコン専門誌で記事を執筆中。ただしパソコンからは、離れぎみです。

原田　英樹元スキャップトラスト／開発部

いま、X68やMSX2のグラフィックをしています。手間がかかる分、しんどいです。

半沢　秀徳SPS／プログラム・デザイン

サンダーブレードのグラフィック関係で疲れた頭をPCエンジンのワールドコートでいやしています。

藤岡　千尋クリスタルソフト／商品企画室長

パソコンは仕事だからしんどい。ファミコンはふだん押入れの中で、年に数週間だけ大活躍します。

藤田　知之アソコン編集長

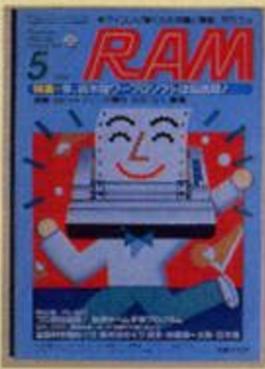
そろそろリタイヤして、「オジさんゲーマー」としてゲームにのめり込めたら幸せですね。

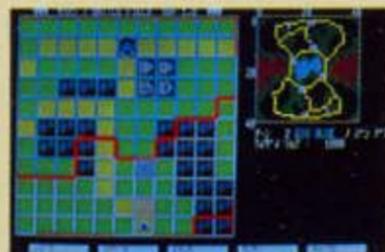
藤森　英明フリーライター

最近ファミコンが多いが、パソコンゲームの記事を書く関係でパソコンにも目を向けようと思う。

年表で見るパソコンゲーム

世界初のコンピュータ『ENIAC』が完成したのが1946年。未来を予感させるにはあまりに巨大な代物だった。それから40年。コンピュータは飛躍的な進化を遂げ、A4サイズにまでコンパクト化できるようになった。20世紀最高の知的産物であるコンピュータは、21世紀に向かってどのように変化するのだろう。その答えはこの年表の中に隠されているかもしれない。

年	～'79	'80	'81
ソフト・ソフトハウス・関連プレス	●米。大学の学生が暇つぶしのために『ローグ』や『ゾーク』といったコンピュータゲームを制作した ●77年、SF・SLG『スタートレック』が流行 ●78年、アーケードゲームの元祖『スペースインベーダー』が大流行。ナゴヤ撃ちなる攻略法まで出現した ●78年7月、㈱光栄設立	●アメリカで『パックマン』大ヒット ●5月、デービーソフト㈱設立 ●12月、NCS設立	●16ビットパソコンとマイクロソフト社が開発した16ビット用OS、MS-DOSが登場 ●マイコン4大雑誌のひとつ『RAM』が廣済堂出版より創刊される ●3月、日本ファルコム㈱設立 ●5月、㈱キャリーラボ設立 ●9月、日本ソフトバンク設立。パソコンソフトの流通機構ができはじめる ●12月、㈲システムサコム設立 ▲RAM
ハードウェア	●76年、日本電気、国産初のパソコンTK-80を発売 ●77年、米。パソコン初期の名作AppleII、TRS-80、PETが誕生する ●78年、日本初の日本語ワープロ専用機JW-10が東芝から発売される。しかし600万円以上する高価な機械だった ●79年、日本電気、8ビットパソコンPC-8001を発売	●沖電機、if800モデル20を発売 ●日立製作所、ベーシックマスターを発売 ●東芝、BP-100を発売 ●BASICを内蔵したポケコン登場 ●任天堂「ゲーム&ウォッチ」を発売。禁止令を出す学校が続出 ▲ゲーム&ウォッチ	●シャープ、MZ-80Bを発売 ●32ビットのマイクロプロセッサ登場 ●低価格8ビットパソコンが登場。日本電気のPC-8801、6001。東芝のPASOPIA、富士通のFM-8が発売される ●松下電器産業、パソコン事業に参入 ▲PC-8801
ニューメディア・社会一般	●73年、第1次オイルショック ●74年、ロッキード事件起こる ●75年、家庭用のVTRが発売される ●79年、スリーマイル島で原発事故発生	●ボイジャー1号、土星に接近 ●第22回モスクワオリンピック開催。ソ連のアフガン軍事介入に抗議し、日、米、中、西独は不参加 ●イラン・イラク戦争本格的に交戦 ●漫才ブーム ●ルービックキューブ大流行 ●流行語は「それなりに」「カラスの勝手でしょ」	●米、スペースシャトルの打ち上げに成功 ●福井謙一、ノーベル化学賞受賞 ●「ヤンバルクイナ」が発見される ●流行語は「ハチのひと刺し」「ぶりっ子」

'82

●エニックス主催の「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」が開かれる。最優秀賞は『森田のバトルフィールド』
●コピーの横行が目立ちはじめる
●5月にアスキー出版から『LOGIN』、8月には徳間書店から『テクノポリス』が創刊
●9月、㈱エニックス設立
●10月、T&Eソフト設立
●㈱ハミングバード設立
●㈱マイクロキャビン設立
●11月、コスモス・コンピューター設立

▲森田のバトルフィールド

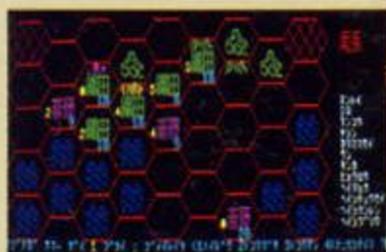
●日本電気は16ビットパソコン、PC-9801を発売（国産初の16ビットパソコンは三菱電機のMULTI16である）
●富士通、6種類のOSが使用できるFM-11や低価格機のFM-7を発売。また初めて100万円を切る日本語ワープロも発売される

▲FM-7

●ホテルニュージャパン火災、日航機羽田沖墜落と大事故が続いて起こる
●500円硬貨発行される
●IBM産業スパイ事件発覚
●エアロビックダンス大流行
●コンパクトディスクが発売される
●流行語は「逆噴射」「ルンルン」「ネクラ・ネアカ」

'83

●米でのテレビゲームブーム、急激に落ち込む
●レーザーディスクを使用したテレビゲーム、『ドラゴンズ・レアー』が発売される
●ソフトハウス8社、レンタルソフト業者ソフマップを著作権法違反で提訴
●『信長の野望』、『ザ・ブラックオニキス』、『ロードランナー』など、古典的名作が発売される
●ディスケットからフロッピーディスクへと呼び名が変わっていく
●5月に小学館から『POPCOM』、11月には角川書店から『コンプティーク』が創刊
●4月、ランダムハウス設立
●5月、リバーヒルソフト設立
●6月、㈱シンキングラビット設立
●㈱システムソフト設立
●7月、㈱シャノアール設立
●クリスタルソフト㈱設立
●8月、㈲BPS設立

▲ザ・ブラックオニキス

▲ロードランナー

▲信長の野望

●任天堂から「ファミリー・コンピュータ」が発売される
●シャープ、16ビットパソコン、MZ-5500を発売。またパソコンテレビX1シリーズを発表
●シャープと任天堂の共同開発により、8ビットマイコンを内蔵させたテレビ、C1が発売される
●日本電気からFDD付のPC-9801Fと、PC-9801Eが発売される。また、PC-8801の上位機種、PC-8801mkIIを発表
●MSXの規格が発表され、各メーカーからMSX仕様機が発売される
●SONY、グラフィック面を強化した、3・5インチFDD内蔵の8ビットパソコン、SMC-777を発売

▲X1

▲ファミリー・コンピュータ

▲HIT BIT

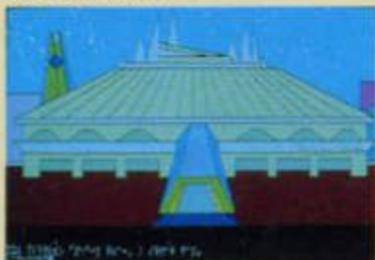
●秋田県沖でM7・7の地震（日本海中部地震）発生
●大韓航空機、サハリン沖でソ連軍機に撃墜される
●三宅島、21年ぶりに噴火
●日本初の実用通信衛星「さくら2号」打ち上げられる
●近未来の恐怖を描いた「ウォーゲーム」公開
●文字多重放送の開始
●NHKの朝の連続テレビドラマ「おしん」高視聴率を上げる
●流行語は「いいとも」「ニャンニャン」

'84

●第1回アスキーソフトウェアコンテストが開かれる。グランプリは『ボコスカウォーズ』

●ハンディ・ワープロが注目されるようになる
●日本電気、PC-9801F2に10MBのHDを内蔵したP

●当時、東京大学理学部情報科学科助手であった坂村健氏の

年	'84	'85	'86
ソフト・ソフトハウス・関連プレス	●『デゼニランド』、『サラダの国のトマト姫』などが登場し、AVG黄金期を形成する ●『ハイドライド』、『ドラゴンスレイヤー』が発売され、アクションRPGというジャンルを確立する ●ゲームソフトの媒体がテープ版からディスク版へ移行し始める ●2月、ボーステック㈱設立 ●10月、ザインソフト設立。12月、『アソコンNO-1』発刊	●ファミコン人気を定着させた「スーパーマリオブラザーズ」が発売される ●『現代大戦略』、『三國志』の登場により、SLGブームが起こる ●日本ファルコム『ザナドゥ』を発表。パソコンゲーム史上記録的な大ヒットとなる ●3月、㈱ゲームアーツ設立 レーベンプロ㈱設立	●日本でのRPG人気を定着させた『ドラゴンクエスト』が発売される ●超ベストセラーになったワープロソフト『一太郎』が「昭和61年ヒット商品番付」に載る ●4月、アートディンク設立 ●9月、スクウェア設立
ハードウェア	C-9801m2を発売 ●富士通は、FM-16βを発売。また、FM-7の廉価版のNEW-7を、3・5インチFDD内蔵、キーボード分離型のFM-77を発売 ●シャープ、MZ-1500を発売 ●アップル社、Machintoshを発売	●日本電気、PC-9801VFとVMを発売。5インチのFD、2HD・2DDの両方が使用できるVMシリーズは売れに売れる ●アップル社、AppleIIをコンパクト化し、5インチFDDを内蔵させたAppleIIcを発売	●PC-9801VXが発売される。また、ラップトップ型のPC-98LTも同時に売り出される ●ブラザー工業㈱のパソコン自動販売機「TAKERU」がパソコンショップなどに設置される
ニューメディア・社会一般	発案により「TRON」が動き始める ●通産省、「Σ計画」の構想を固める ●キャプテンシステムの運用開始 ●米、パソコンネットワークの需要急増 ●第23回ロサンゼルスオリンピック開催。ソ連圏15カ国ボイコット。中国初参加 ●1000円、5000円、1万円の新札が発行される ●流行語は「マル金・マルビ」「くれない族」	●ファミコン・ブーム ●ハッカーの存在が社会問題になる ●新風俗営業法施行 ●日本で初めてエイズ患者みつかる ●羽田発大阪行きの日航ジャンボ機が御巣鷹山山中に墜落。死者は最悪の500人に及ぶ ●電電公社が民営化によって、NTTとなる ●流行語は「投げたらアカン」、「知りまっしぇ～ん」	●3月、東京地裁はパソコンソフトのレンタル禁止の判断をする ●セラミックを用いて、常温における超電導の発見に成功 スペースシャトル「チャレン

▲ボコスカウォーズ

▲デゼニランド

▲ドラゴンスレイヤー

▲スーパーマリオブラザーズ

▲ザナドゥ

▲Machintosh

▲PC-9801VM

▲AppleIIc

◆そして、'90年。どんな魅惑的な事件が、ぼくたちを待ち受けているのだろう⁉

'87

▲ワープロソフト「一太郎」

▲ドラゴンクエスト

●『抜忍伝説』がヒットしたブレイングレイ、写真週刊誌に登場

●8社協同プロジェクト「SESSION61」による第1弾ソフト『ガルフォース創世の序曲』が発売される

●エニックス、続編の『ドラゴンクエストII』を発売。200万本以上のセールスを記録する

●3月、ウルフチーム設立

アソコン・オリジナル・ソフト『ディスク文庫』創刊

●4月、アーテック設立

ブレイングレイ設立

▲ガルフォースー創世の序曲ー

▲抜忍伝説

▲ドラゴンクエストII

▲ディスクシステム

▲TAKERU

●ソフトハウスのハドソンとNECとの共同開発により、PCエンジンが発売される

●ファミリーコンピュータ本体の出荷台数の累計が1000万台を突破

●PC-9801シリーズ、出荷累計で100万台突破する。また、32ビット機種のPC-98XL2を発表

●PC-98XLの対抗機種として、富士通FMRシリーズを発表

●3月にエプソンがPC-9801の互換機、PC-286を発売。大きな反響を呼ぶ

●シャープ、グラフィック面を強力にサポートした16ビットパソコン、X68000を発表

●東芝ラップトップ型パソコン、J-3100を発売

▲PCエンジン

▲X68000

▲PC-286

ジャー号」爆発

●伊豆大島噴火

●ハレー彗星、地球に大接近

●チェルノブイリ原子力発電所事故

●流行語は「新人類」、「ブッツン」

●NTT株上場される

●国鉄、JRグループ設立

●VTRの普及率、53%に

●利根川進、ノーベル生理学・医学賞授賞

●リニアモーターカー、有人走行実験で時速400kmを記録

●NHK、24時間衛星放送を開始

●パーソナル・ワープロが「昭和62年ヒット商品番付」に載る

●流行語は「懲りない○○」、「マルサ」

'88〜'89

●パズルゲームの『テトリス』がアーケード版、ファミコン版、パソコン版すべてにおいて大ヒットを記録する(88年)

●『夢幻の心臓』『ドラゴンスレイヤー』『サンダーフォース』『テグザー』『3Dゴルフシミュレーション』『上海』など、名作ソフトのリバイバルが目立つ(89年)

▲テトリス

●PCエンジンに対抗し、セガ・エンタープライゼス社、メガドライブを発売(88年)

●富士通、CD-ROM内蔵の新機種FM TOWNSを発売。大宣伝をくり広げる(89年)

▲FM TOWNS

●瀬戸大橋完成

●世界最長の青函鉄道トンネル開通

●コンピュータウイルス、日電のパソコンネットに侵入

●ソウルオリンピック開催。史上最高の160カ国が参加

●東京ドーム完成

●流行語は「ペレストロイカ」、「今宵はここまでに」(88年)

パソコンゲーム・ジャンル別

「ぐらふぃてぃ」

パソコン用のホビーソフトは70年代の後半から登場する。アーケードゲームもほぼ同時期に姿を見せるが、こちらはアクション、シューティングを主体に独自のホビー文化を形成する。ここ10年間の変化はどちらも目を見張るものがあるが、とりわけパソコンゲームはAVGやRPG、SLG、アダルトゲームなど、さまざまなジャンルを確立していく。個々のジャンルを見てみると、時間の流れの速いゲームソフトの世界にも幾つかの転機があったことがわかる。そこでジャンル別のグラフィティを紹介していこう。

【ACG（アクションゲーム）の10年】

世界で最初のテニスゲーム『ポン』が作られたときから、コンピュータゲームの歴史はアクションゲームの歴史であったといっても過言ではない。今でこそ、RPGや、AVGなど、コンピュータゲームの種類は多岐にわたっているが、飛んでくる玉を打ち返したり、ミサイルを撃って敵を破壊するといったデジタルなファクターをもつアクションゲームは、まさにコンピュータと相性ピッタリといってもいいだろう。

しかし、一口にアクションゲームといっても、そこにはいろいろな細かいジャンルが含まれている。大まかに分けると「シューティング」「思考型アクション」「アクション＋付加価値的要素（RPG、AVGなど）」「スポーツ」などに分けられる。

中でも最も活発に作品を生み出し、試行錯誤を繰り返してきたのが、シューティングゲームであろう。

78年に、タイトーが『スペースインベーダー』を発表して以来、今までに数多くのシューティングゲームが登場してきた。新製品が発売されるたびに、敵キャラクターのパターンやグラフィックなどが複雑かつ美しく進歩していき、BGMに至っては「ゲームミュージック」として一つのジャンルを確立したことは周知の事実である。

一方、「思考型アクション」の代表的なものは、『ロードランナー』（ブロダーバンド）、『フラッピー』（デービーソフト）などで、「アクション＋付加価値的要素」は、『悪魔城ドラキュラ』（コナミ）や、『マリオブラザーズ』（任天堂）があげられる。前者は、パズル型のものが多いが、コンピュータの創世期から存在し、ゲームマニアに限らず、人々を魅了してきたジャンルである。また、古いゲームでも遊べてしまうところがこのジャンルの特徴だといえるだろう。最近流行の『テト

ドルアーガの塔

塔の中は魔物がウヨウヨ。頭脳とテクニックを要するＡＣＧの名作。

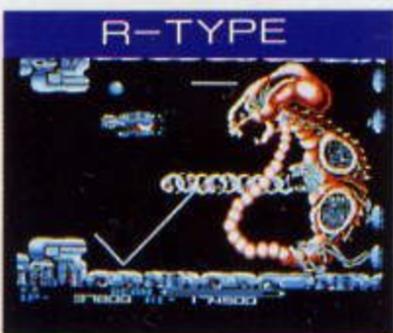
テトリス

ブロックを積み上げていくパズルゲーム。89年最大のヒット作。

フラッピー

アクション面もあったが、純粋思考ゲームとして一級品だった。

ロードランナー

150面すべてをクリアーすることが皆の究極の目的だった。

R-TYPE

シューティングでこれ以上のゲームは出ないとまで言われた人気作。

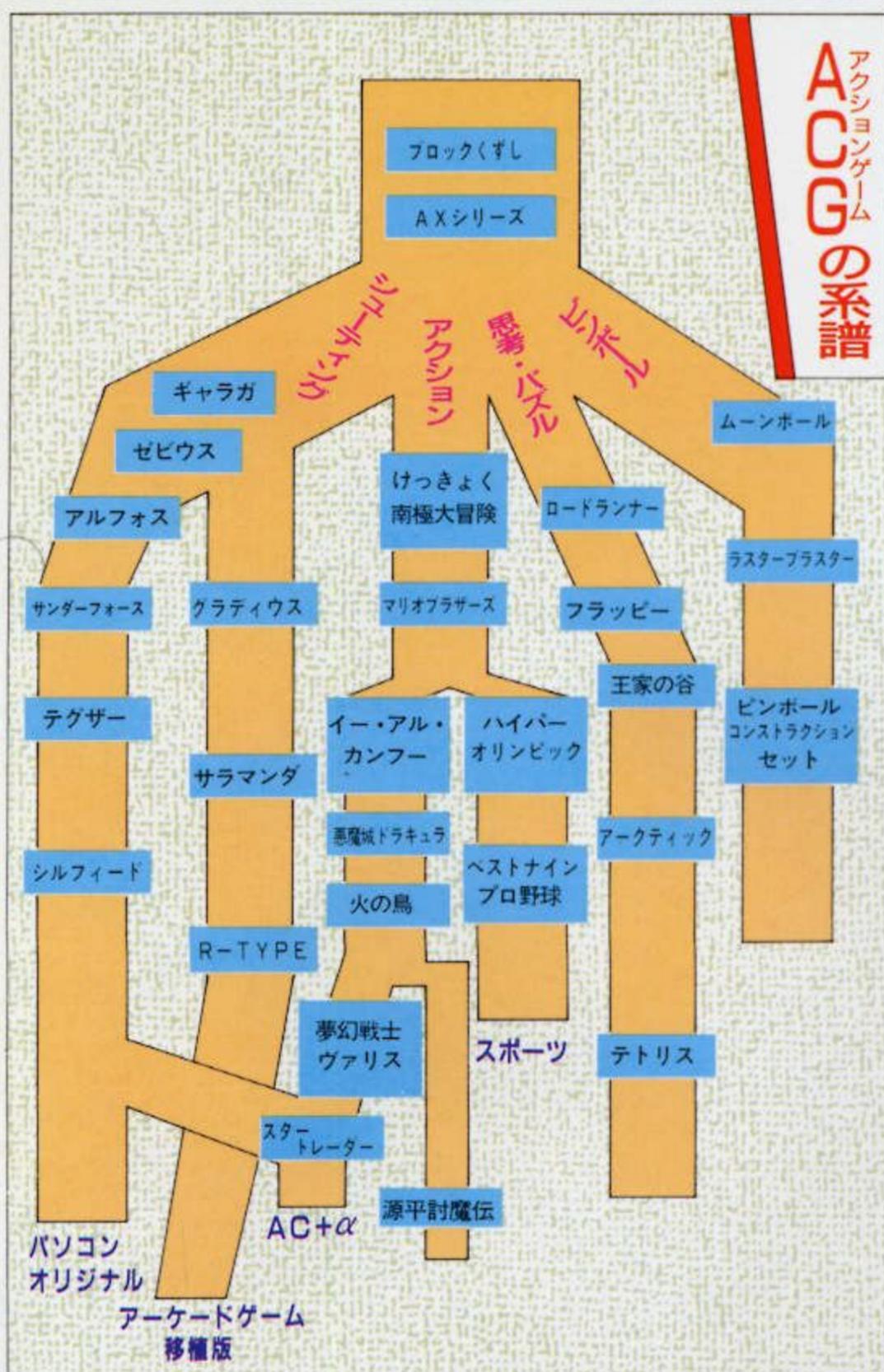
けっきょく南極大冒険

コナミ初のＭＳＸのＲＯＭ版ソフト。いつ見ても楽しいゲームだ。

ハイパーオリンピック

ＭＳＸ版のみの発売だが、各地で大会が開かれるほど人気があった。

夢幻戦士ヴァリス

優子の健気な奮闘ぶりが心をくすぐるＡＣＧ。続編も出た。

リス』(BPS)などもこの部類に入るかもしれない。

それに比べて、「付加価値」のついたアクションゲームというのは、比較的歴史の新しいジャンルだ。純粋なアクションゲームにRPGの要素を取り入れた『ドルアーガの塔』(ナムコ)がその先駆的存在であるといえるだろう。いわゆるアクションRPGとは違い、あくまで基本はアクションである。この手のRPG色を備えたアクションゲームは、現在ではごくふつうになってきていて、『夢幻戦士ヴァリス』(日本テレネット)、『ワルキューレの伝説』(ナムコ)などは、ストーリーのもつ重要性がかなりのウエイトを占めるまでになっている。

アクションのもう一つのジャンルが「スポーツゲーム」だ。最近は、野球ゲームに人気が集中しているが、ゴルフやテニス、サッカーといったメジャーなものはひととおりゲーム化されてきた。しかし、徐々にシミュレーション性が強くなる傾向にあり、かつての『ハイパーオリンピック』(コナミ)のようなゲームがあまり存在しなくなったのも興味深い。

最近では、X68000の登場が大きな影響を与えている。『R-TYPE』(電波新聞社)などの、アーケード版で、かなりの人気を獲得したゲームを次々とX68000に移植し、自宅で手軽にゲーセン気分を味わえるようにまでした。

ACG(アクションゲーム)の系譜

ブロックくずし
AXシリーズ

シューティング
アクション
思考・パズル
ピンボール

ギャラガ
ゼビウス
アルフォス
サンダーフォース
グラディウス
テグザー
サラマンダ
シルフィード
R-TYPE
けっきょく南極大冒険
マリオブラザーズ
イー・アル・カンフー
悪魔城ドラキュラ
火の鳥
夢幻戦士ヴァリス
スタートレーダー
源平討魔伝
ハイパーオリンピック
ベストナインプロ野球
スポーツ
ロードランナー
フラッピー
王家の谷
アークティック
テトリス
ムーンボール
ラスターブラスター
ピンボールコンストラクションセット

パソコンオリジナル
AC+α
アーケードゲーム移植版

グラディウス

ゲーマーたちもこのゲームの難しさにはかなり手を焼いた。

アルフォス

将棋、オセロで有名な森田氏によるゼビウス型のシューティング。

サンダーフォース

オープニングの音声が印象的。超高速8方向スクロールがウリ。

ゼビウス

古典的名作中の名作。シューティングの原点はここにあった。

ムーンボール

一時代を築いたピンボールゲームの中の一本。98の拡販に貢献した。

悪魔城ドラキュラ

MSX2専用。ファミコンからの移植だがグラフィックが美しい。

火の鳥

故手塚治虫氏の作品をゲーム化したもの。操作性が非常によかった。

イー・アル・カンフー

カンフー・アクションゲームを定着させた作品。

【AVGの10年】

アドベンチャーゲーム

近ごろ、ちょっと元気がないAVGの面々。「AVGって面倒なんだモン」という世間の冷たい評判を耳にする一方、ひたすらにAVGの復活を祈っている根強いファンも少なくないようである。まずは、その黄金時代をふり返ってみることにしよう。

大型コンピュータ上のおアソビとして始まったAVGが、はじめて映像化されたのは、80年のアメリカ。モノクロの線画だったが、『ミステリー・ハウス』(オンライン・システムズ／のちのシエラ・オンライン)がさっそうとデビューしたのである。以後、同社は次々と変化に富んだAVGを発表し、たちまちアメリカン・ゲーマーたちをAVGのとりこにした。ビジュアル的にもどんどん洗練されてゆき、81年にはグラフィックツールを使った美しい『トランシルバニア』(ペンギンソフト)が登場。このころがアメリカでのAVGの黄金時代だった。

日本にAVGがお目見えしたのは、82年になってから。最初はやはり、延々と文字が流れるばかりのテキスト版、『表参道アドベンチャー』(アスキー)だった。映像化第一弾は、アメリカ版からヒントを得たという『ミステリーハウス』(マイクロキャビン)だった。

初のカラー版『ザ・パームス』(ハミングバード)が発売された83年になると、AVG界は、にわかに活気づいてくる。またこの年には、ストーリーを重視した本格派『鍵穴殺人事件』(シンキングラビット)をはじめとする名作が続々と登場する。ギャグ&パロディの『デゼニランド』(ハドソン)、堀井雄二のデビュー作『ポートピア殺人事件』(エニックス)などが発表されている。

83年～85年は、まさにAVGの黄金時代。なかでも83年から84年にかけて『惑星メフィウス』『暗黒星雲』『テラ4001』と、続けざまに発売されたSFアドベンチャー《スターアーサー伝説シリーズ》(T&E)は圧巻だった。このソフトは、ゲームのシリーズ化の元祖ともいえる。

84年になると、瞬間画面表示をウリにした『デーモンズリング』(日本ファルコム)や、『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』(システムソフト)などが登場し、注目を集める。AVGの紙芝居的なストーリー展開は日本人と相性がよかったのかもしれないが、ひとたび速い画面展開を見てしまうと、冗長な画面描写では、満足できなくなってしまうから不思議なものである。

人気漫画のゲーム化もこのころからだ。第一号の『機動戦士ガンダム』(ラポート)は版権問題でトラブルを起こしたが、その後も『ウイングマン』(エニックス)『めぞん一刻』(マイクロキャビン)、『北斗の拳』(エニックス)などと続き、一大ブームを築く。

85年には、完全アニメーションを看板に『セイバー』(エニックス)が登場する。しかし、この革命児の登場とはウラハラに、AVGブームは、徐々に下降線を描く。自由度の少ない謎解きより、RPGタイプのゲームに人気が移っていったといっていいだろう。

そんなAVG不振の86年、『殺人倶楽部』(リバーヒルソフト)を第一弾とする《J・B・ハロルドシリーズ》が発売される。これは画期的なソフトだった。機械的な因果関係のクサリからプレイヤーを解き放ち、シミュレーション感覚でAVGを

ミステリーハウス

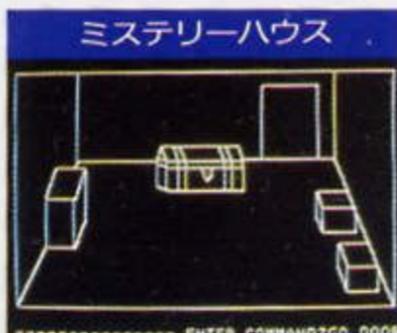
米国版にヒントを得たが、マイクロキャビンのオリジナルソフト。

表参道アドベンチャー

雑誌「ASCII」に連載された、日本初のテキストAVG。

トランシルバニア

グラフィックツールが使われ、画面がグンと美しくなった。

ミステリーハウス

初めて映像化(モノクロの線画)されたアップル版のAVG。

ポートピア連続殺人事件

シナリオは堀井雄二氏が担当。ファミコン版は大ヒットを記録。

デゼニランド

ディズニーランドをパロったコミカルなAVG。

鍵穴殺人事件

本格派AVGの名作。シンキングラビットの名を広めた。

ザ・パームス

日本のソフトだが、アップルっぽい雰囲気を味わえた。

AVG（アドベンチャーゲーム）の系譜

アメリカ
- ミステリーハウス
- ミッション アステロイド
- クランストンマナー
- トランシルバニア
- ・・・

スタークラフトによる移植

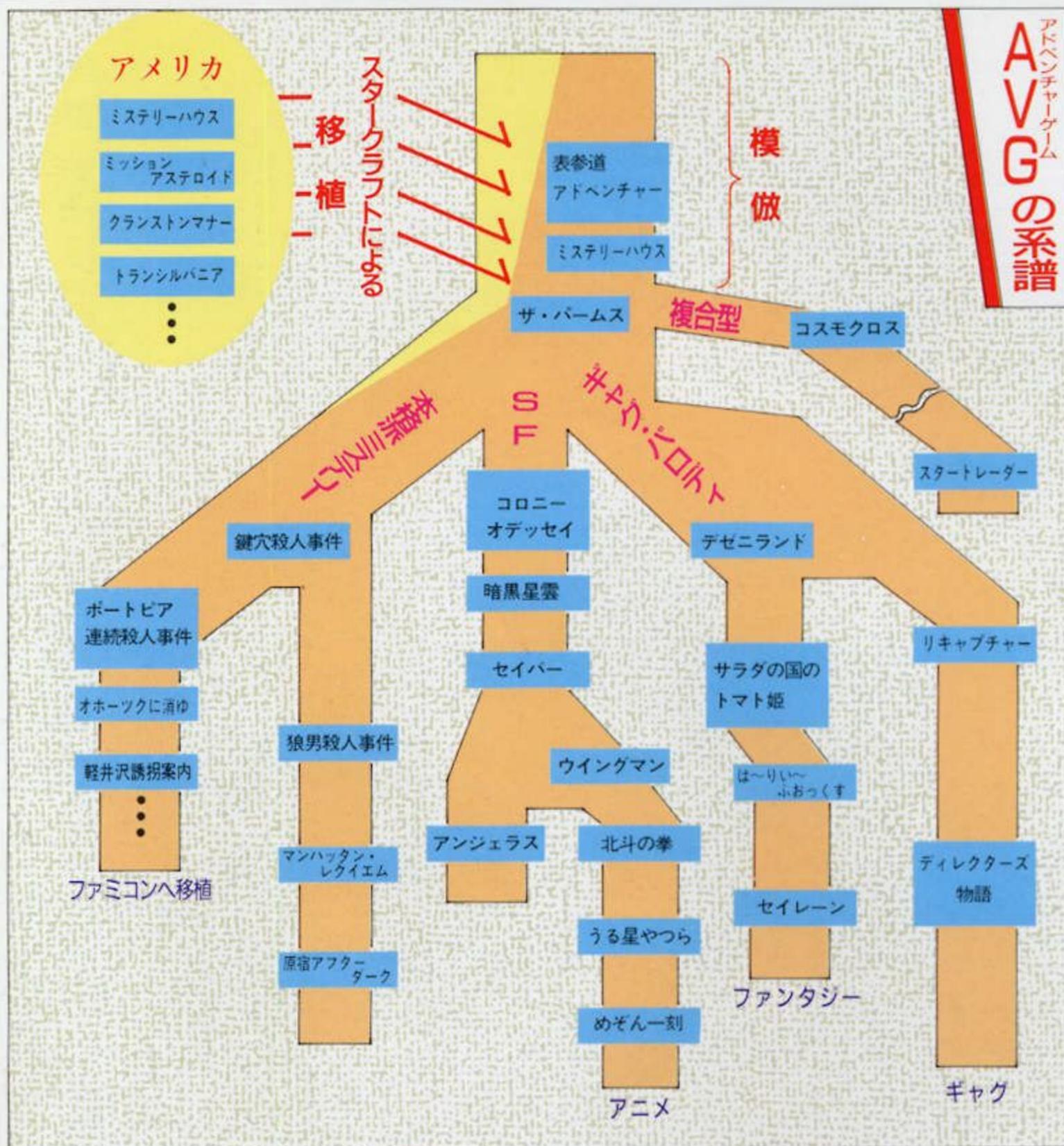
模倣
- 表参道アドベンチャー
- ミステリーハウス

ザ・パームス

複合型
- コスモクロス
- スタートレーダー
- リキャプチャー
- ディレクターズ物語
- ギャグ

本格ミステリー
- 鍵穴殺人事件
- ポートピア連続殺人事件
- オホーツクに消ゆ
- 軽井沢誘拐案内
- ・・・
- ファミコンへ移植
- 狼男殺人事件
- マンハッタン・レクイエム
- 原宿アフターダーク

SF
- コロニーオデッセイ
- 暗黒星雲
- セイバー
- アンジェラス
- ウイングマン
- 北斗の拳
- うる星やつら
- めぞん一刻
- アニメ

ギャグ・パロディ
- デゼニランド
- サラダの国のトマト姫
- は〜りぃ〜ふぉっくす
- セイレーン
- ファンタジー

楽しめた。

これに続けと、88年には人気イラストレーターが原画を担当した『アンジェラス』(エニックス)や、地道な操作がリアルな『原宿アフターダーク』(工画堂スタジオ)など、注目新人が次々とデビューしている。AVGの世界に新しい風が吹き始めている。

マンガの連載が終わっても、ソフトの人気はなかなか衰えなかった。

マンガを読むような楽しさがあった。これも画面表示は速かった。

パッ、パッと変わってくれるグラフィックには感激させられた。

スターアーサー伝説シリーズの第2弾。難易度はかなり高かった。

人気のアパレル業界を題材にしたミステリーアドベンチャー。

人気アニメーターが原画を担当。最近このパターンが顕著だ。

人気者J．B．ハロルドを生んだ本格派推理ＡＶＧ。

主人公の女の子がかわいい。アニメーション処理が見事だった。

シミュレーションゲーム

【SLGの10年】

さまざまな事柄を小さなテレビ画面の中に凝縮して映し出し、模擬実験を行ってみるという意味で、シミュレーションはすべてのパソコンゲームの原点だ。しかし、世にいうシミュレーションゲームとは、戦略を争うゲーム、またはフライトシミュレーションのようなリアルな模擬のどちらかを指している。

ゲームとして人気があるのは、もちろん戦略ウォーゲームである。81年の『川中島の合戦』(光栄)、82年の『珊瑚海海戦』(システムソフト)などが始まりだった。だが、これらは今日のゲームと比べると、きわめて原始的なものであった。その後、CSKやポニーから、おびただしい数のウォーゲームが発売される。が、基本的な考え方はボードゲームに根ざしたもので、ヘックスまたは格子状に区切られた画面上に、人や兵器を「駒」として配置し、1ターンごとに少しずつ移動していくもので、ごく一部のファン以外には、なじみにくいものだった。

パソコンならではのシミュレーションゲームを最初に実現したのは、『信長の野望』(光栄)だ。戦国時代の古地図の上で戦略を練り、ヘックス状の領地での戦闘シーンを展開するという組み合わせが大ヒットし、ボードゲーマーだけでなく、一般のコンピュータユーザーを引きつけたのである。その後バージョンアップを重ね、いまだに絶大な人気を誇る超ロングセラーソフトとなったわけである。また、光栄は歴史ものの続編を次々にヒットさせ、「シミュレーションゲームは光栄」という評価を定着させた。

これに対し、ボードタイプのウォーゲームは、83年の『森田のバトルフィールド』(エニックス)やリアルタイム制を導入した84年の『連合艦隊の栄光』(CSK)などが注目を浴びたが、いまひとつメジャーになりきれなかった。飛躍のきっかけを作ったのは『現代大戦略』(システムソフト)である。マップが広くしかもさまざまな地形が収録されていたこと、世界各国で実際に使用されている兵器がデータ化されていたこと、自分でマップを作るためのエディタ機能がついたこと、これらが広範な支持を集めた要因だろう。シミュレーションゲームは、難しいということで、次第に簡易化の方向に進んでいたのに対し、このゲームは逆により複雑なシステムに挑戦した。その結果、これまでにないストーリーの膨らみ、変化に富んだドラマチック展開を引き出すことに成功し、また多くの新しいゲーマーを獲得できたのだから皮肉なものである。今後は、面倒な処理をコンピュータが受け持ち、決定はプレイヤーが行う、というタイプが増えるかもしれない。

戦略ゲームには、このほかにマネージメントゲームの系譜がある。『トップマネジメント』(光栄)、『ホテルウォーズ』(ポーステック)、最近では『億万長者』(コスモス・コンピュータ)などがあるが、残念ながら前記のふたつのタイプほど成功しているとはいえない。

一方、フライトシミュレーションのタイプは、82～83年ごろにかけてかなりいろいろなソフトが出、なかには『マッハ3』(日本ソフトバンク)のように、世に出始めたばかりの16ビットパソコンの威力を見せつけ、大方のパソコンゲーマーの度胆を抜くような秀作もあった。最近になって、新たな動きが見られる。

シミュレーションは、

連合艦隊の栄光

リアルタイムで進むウォーゲーム。史実をひっくり返せるか…。

森田のバトルフィールド

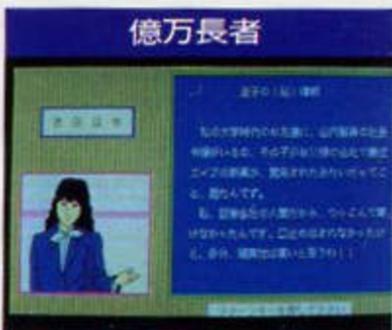
戦略画面は典型的なスクェア型。コンテスト最優秀作品。

信長の野望

ロングセラーの戦国SLGの名作。『全国版』『群雄伝』も出た。

川中島の合戦

光栄のSLG第一弾。歴史ものだがSFっぽい画面処理だった。

億万長者

昨今の株式ブームを反映して登場した、お金儲けゲーム。

ホテルウォーズ

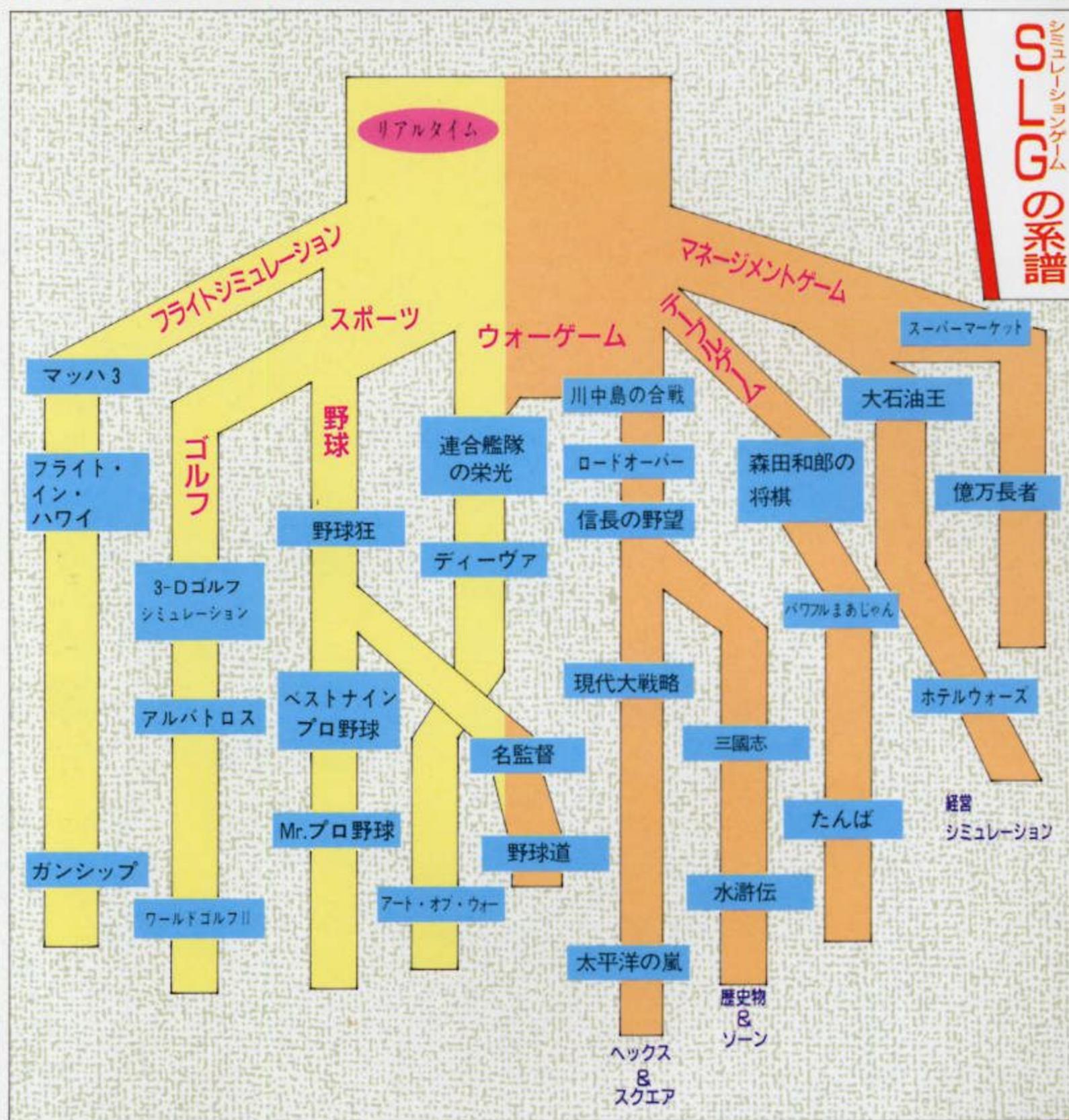
ヨーロッパ大陸を舞台に繰り広げられるホテル経営ゲーム！

トップマネジメント

パソコンショップをうまく運営していく経営シミュレーション。

現代大戦略

SLGの普及に一役買ったソフト。マップを自作できるのも魅力だ。

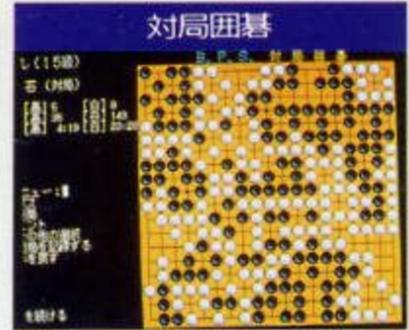
シミュレーションゲーム SLGの系譜

『信長の野望』の出た83年前後を第1次ブームとすると、いまは第2次ブームを迎えているといえるだろう。この先どういった方向に進むか、パソコンの可能性への挑戦として注目したいジャンルだ。

リアルタイム
フライトシミュレーション
スポーツ
ウォーゲーム
マネージメントゲーム
テーブルゲーム
マッハ3
フライト・イン・ハワイ
ガンシップ
ゴルフ
3-Dゴルフシミュレーション
アルバトロス
ワールドゴルフII
野球
野球狂
ベストナインプロ野球
Mr.プロ野球
連合艦隊の栄光
ディーヴァ
名監督
野球道
アート・オブ・ウォー
川中島の合戦
ロードオーバー
信長の野望
現代大戦略
三國志
水滸伝
太平洋の嵐
ヘックス&スクエア
歴史物&ゾーン
森田和郎の将棋
パワフルまあじゃん
たんば
スーパーマーケット
大石油王
億万長者
ホテルウォーズ
経営シミュレーション

プロ野球の監督の難しさ、大変さ、おもしろさを教えてくれた。

ゴルフゲームの基本的な部分は、このゲームで完成した。

風向きを計算しながらコース取りをしていくリアルタイムレース。

ワイヤーフレームが懐かしい、初期のフライトシミュレーション。

囲碁もパソコン対局の時代へ。機能も豊かなソフトだった。

麻雀ゲームもアイデア勝負。これは歴史的有名人と卓を囲むのだ。

この画面は『カリ・ユガの光輝』。シリーズの第7章、最終章だ。

太平洋戦争を非常に細かい部分までシミュレートしたウォーゲーム。

ロールプレイングゲーム【RPGの10年】

　現在、パソコン、ファミコンを問わずわが世の春を謳歌(おうか)しているRPGの日本の夜明けは、83年12月に発売された『ザ・ブラックオニキス』(BPS)にまでさかのぼる。それ以前のRPGといえば、アップルユーザーが『ウィザードリィ』『ウルティマ』などの輸入版をプレイするマニアックな世界であり、日本人にはプレイに入るまでの設定を覚えるのさえ難しく、とっつきにくいという印象をぬぐいきれなかった。さらに、初期の国産RPGのレベルが著しく低かったことも、敬遠される一因となった。『ザ・ブラックオニキス』の成功は、ゲームの完成度の高さと、わかりやすいグラフィック処理にあった。そして、日本のゲームプレイヤーに新しいRPGの世界を開いてくれたのである。

　自分で設定したキャラクターを成長させることができるという体験は、プレイヤーにとって非常に新鮮な驚きであった。この驚きは、やがて発売される『夢幻の心臓』(クリスタル・ソフト)へとつながる。このゲームにはこれまでの常識を打ち破った、リアルで大きなグラフィックが搭載されていたのである。また、ブラックオニキスが3Dであったのに対し、『夢幻の心臓』の基本が平面であったのも人気の要因であった。アクセス時間の長さにもかかわらず熱狂した人間は多い。

　84年4月に発売された『ドラゴンスレイヤー』(日本ファルコム)は、RPGジャンルにリアルタイム制を導入した画期的なソフトだった。これ以降、RPGという幹は大きく2つに枝分かれし、それぞれ独自のジャンルとして、ともに成長していくことになる。『ドラゴンスレイヤー』が生まれた84年は、まさにリアルタイム(アクション)RPGがいっきに開花する年となった。10月に『カレイジアス・ペルセウス』(コスモス・コンピューター)、そして12月にはドラスレと人気を二分することになる『ハイドライド』(T&Eソフト)が登場したのである。以後、この流れは『メルヘン・ヴェール』(システムサコム)『ヘリコイド』(マイクロネット)や『レリクス』(ボーステック)、『イース』(日本ファルコム)あるいはそれぞれのシリーズへと受け継がれていく。

　また、このRPGが流行するにつれ、アクションやシューティングゲームで、主人公や自機がアイテムを取って成長するように設定し、アクションRPGなどとクレジットされるようになった。が、これはあくまでアクション=シューティングゲームであり、いわゆるアクションRPGとは性質を異にしているのはいうまでもない。しかし、RPG的なゲーム設定、考え方が一般化した一つの証といえるかもしれない。

　一方、本格派RPGは、3D型では『リザード』(クリスタル・ソフト)、『コズミックソルジャー』(工画堂)などに、平面型は『覇邪の封印』(工画堂)や『ディガンの魔石』(アーテック)へと受け継がれ、時代設定やさまざまな趣向を凝らし、現在に、至っている。

　しかし、84年より続いたRPG全盛時代は、SLGブームの復活により、終息を迎えつつある。ゲームの内容がマンネリ化してきたために、ユーザーに飽きられてしまったということが、いちばんの原因であろう。新しいシステム、斬新なアイデアの登場が待たれる、今日このごろである。

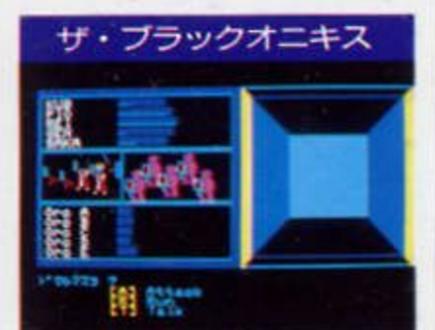
ドラゴンスレイヤー

ファルコムブランドを確立した、リアルタイムRPG。

夢幻の心臓

画面いっぱいに登場するモンスターは新鮮であり、迫力があった。

ウィザードリィ

アメリカの古典的名作。現在のRPGに与えた影響は大きい。

ザ・ブラックオニキス

日本のRPGのエポックメーキング的存在。続編も出された。

レリクス

人から人へのり移る主人公が不気味だった、新感覚RPG。

ヘリコイド

主人公の能力(ジャンプ力や走力)がリアルタイムに表現された。

ハイドライド

『ドラスレ』と並んで、ARPGというジャンルを確立した作品。

カレイジアス・ペルセウス

操作性はイマイチだが、非常にわかりやすいソフトだった。

RPG(ロールプレイングゲーム)の系譜

アメリカ
ウィザードリィ
ウルティマ

影響

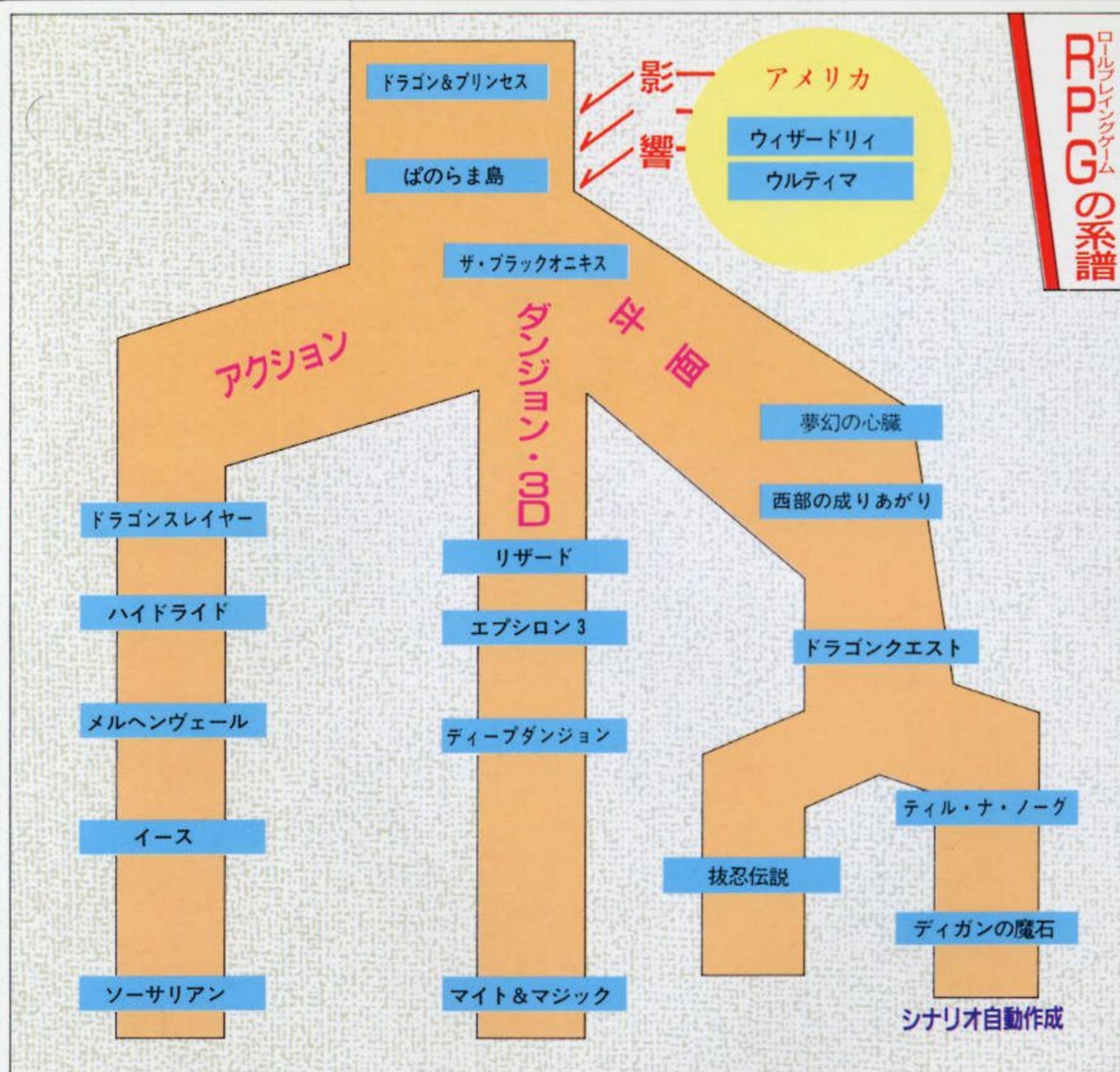
ドラゴン&プリンセス
ぱのらま島
ザ・ブラックオニキス

アクション
ダンジョン・3D
平面

ドラゴンスレイヤー
ハイドライド
メルヘンヴェール
イース
ソーサリアン

リザード
エプシロン3
ディープダンジョン
マイト&マジック

夢幻の心臓
西部の成りあがり
ドラゴンクエスト
抜忍伝説
ティル・ナ・ノーグ
ディガンの魔石
シナリオ自動作成

イース

ARPの最高峰。2作目の人気が非常に高かった。

ザ・スクリーマー

ダンジョンRPGの中では突出したグラフィックの美しさがある。

コズミックソルジャー

3頭身のキャラクターがかわいい。戦闘シーンがリアルだ。

リザード

典型的な3Dダンジョンだが、飽きさせない工夫がされていた。

抜忍伝説

大味なグラフィックが新鮮。いろんなアイデアが盛り込まれている。

ドラゴンクエスト

世間一般にRPGという言葉を知らしめた超大ヒットソフト。

マイト&マジック

アメリカのソフトの移植版。ゲーム終了者は認定書がもらえた。

メルヘンヴェール

グラフィックとゲームバランスに定評があるARPGの名作。

【アダルトソフトの10年】

アダルトソフトの歴史も、最初はアップルの輸入ソフトから始まった。Hは常に人間とともにある、ということだろうか。

記念すべき国産第一号のアダルトソフトが発表されたのは、82年。『ナイトライフ』（光栄）という夫婦のSEXの体位と持続時間をシミュレートしたもの。内容は、今の過激なソフトと比べるのもかわいそうなくらい〝ほほえましい〟もので、グラフィック（体位）を線で表す程度。ちょっぴりHな大人のお遊びというソフトだった。

同年、発表された『ロリータ』（パソコンショップ高知）は、野球拳で女の子を脱がすというもの。単純ながら目的の明快なゲームで、アダルトソフトの原型として、その後のソフトに多大な影響を及ぼしたものだ。

アダルトソフト創世期を形作った各メーカーは、まるで金脈を見つけたゴールドハンターのごとく各ソフトの制作に力を入れてくる。不倫モノAVG、SEX RPG、女子大生とのデートシミュレーションなどなど。そして、この時期のアダルトソフトで忘れてはならない存在が、CSKの東映ポルノ映画シリーズである。『大奥マル秘物語』、『温泉みみず芸者』『卍（まんじ）』など、あの独特のネーミングが、いまでは新鮮に感じられるから不思議だ。

85年前後からは、数々のヒット作が生まれるようになる。中でもアダルトソフトの世界で、不動の地位を築いたのが『天使たちの午後』シリーズ（ジャスト）である。元祖学園モノ、キー入力方式のAVGで、現在も続編制作中という超ロングランのヒット作品である。

また他のソフトのゲーム度、および内容にも格段の進歩が見られた。『ドンファン』（デービーソフト）では、初めて腰を動かすアニメーションが採用され、その後多くのソフトが「動き」を取り入れ、『ショッキングクロスワード』（ウィンキーソフト）では、初めてデジタイズ画面の導入を試み、業界に衝撃を与えた。音声合成による女の子のよがり声や隠しコマンドの登用など、ゲーム性が高められていったのもこのころである。

こうして、H度をエスカレートしていったアダルトソフトであるが、86年には、『177』（デービソフト）が強姦ゲームということで、国会で取り上げられる。初期の作品を知っている者にとっては、ボッキ度120パーセントのソフトばかりである。

最近の傾向としては、カメラワークにからめたフォトシミュレーションや、ヒット作のBGMにのって楽しむCG集、より洗練されたAVGやRPG。そして女の子とのムフフシミュレーションなど、なんでもこい、といった感じで、多様なソフトが制作され続けている。中でも注目したいのが、同人ソフトの存在だ。ここ1～2年、各雑誌で紹介されるようになったので、知名度も高くなってきている。内容では、市販ソフトに多少見劣りする点もあるが、グラフィックの質、過激さでは、現時点で大きく水を開けているといっても、過言ではない。

なんといっても、アダルトソフトの基本はスケベ心。原点に戻ってHを楽しませてくれるソフトの出現を、願ってやまないものである。

天使たちの午後

学園ものAVGの元祖。セーラー服姿に思わず興奮してしまった。

慶子ちゃんの秘密

家庭教師の慶子とエッチしてしまうAVG。続編も発売された。

アリス

アダルト・ファンタジーとさえ呼べそうなAVGだった。

女子大生プライベート

あの日本ファルコムが作ったエッチなエッチな15パズルゲーム。

177

ゲームの目的がレイプだったこともあり、社会問題になった。

オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか

非常にゲーム性が高かったユーモアたっぷりのRPG。

エミーII

会話シミュレーション。うまく誘わないと彼女は帰ってしまうのだ。

ドンファン

アニメーション処理（腰が動く）を取り入れたのには驚き。

アダルトソフトの系譜

ナイトライフ

ロリータ

隣りのお姉さん

マリちゃん危機一髪

ペンキ屋ユウちゃん

セーラー服と野球拳

ナナちゃんの禁じられた遊び

団地妻の誘惑

女子大生プライベート

アリス

ピーピングスキャンダル

野球拳

177

オランダ妻は
電気ウナギの夢を見るか

エミーII

天使たちの午後

ショッキングクロスワード

ACG

くりいむレモン

Tokyoナンパ
ストリート

プレイメイト

ファイナルロリータ

リップスティック

ルナシティ殺人事件

ソープランド
ストーリー

美しき獲物たち

アマゾネス

殺しのドレス

パズル

東京女子高生
セーラー服入門

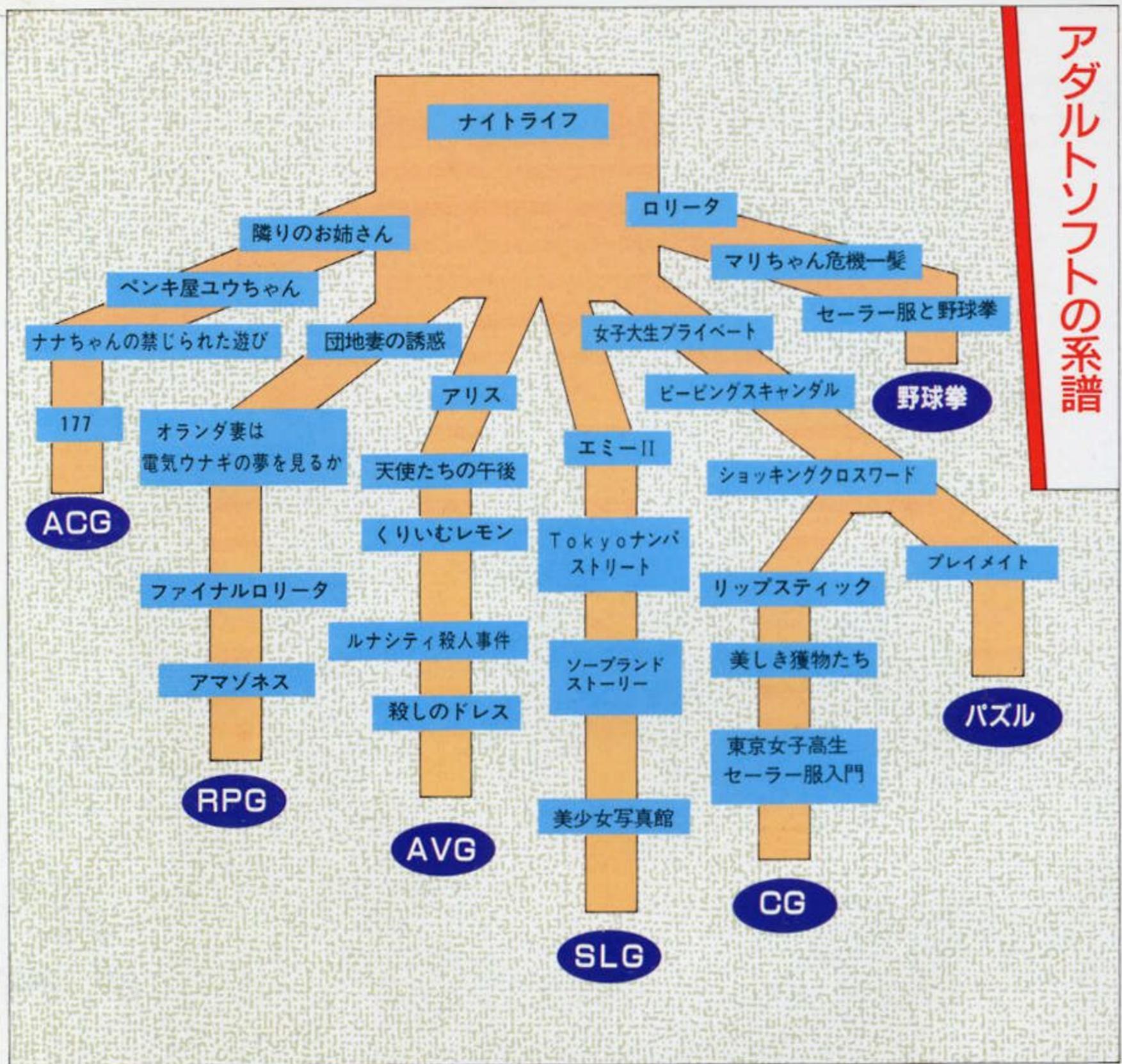
RPG

美少女写真館

AVG

CG

SLG

ナナちゃんの禁じられた遊び

女の子を脱がすには微妙なキー操作が必要。これがなかなか難しい。

ロリータII

テキスト画面でロリータを追いつめるとエッチグラフィックが…。

聖女伝説

アイコンを使って女の子をいたぶるという発想がスゴイ。

ショッキングクロスワード

デジタイズ画面のちょっと危ないパズルゲーム。刺激的だった。

卍（まんじ）

谷崎潤一郎の小説もアダルトソフトにするとこうなってしまう。

ペンキ屋ユウちゃん

アダルトソフトには珍しいＡＣＧ。反射神経が必要だ。

殺しのドレス

大人の香りがする、エロティック・サスペンスの本格派ＡＶＧ。

美少女写真館

カメラ小僧のハートをくすぐる写真シミュレーション。

ハードウェア編

あの雑誌、あのソフトハウスはいま…

秒進分歩、一年ひと昔、来月のことを言うと鬼が笑う……、どう表現してもいいが、コンピュータの変遷ほど変化の激しいものはない。死屍累累たるハードの移り変わりを見ると、残酷というか、もったいないというか、手放しで進歩を喜べない気持ちになってくる。脚光を浴びて迎えられたスターたちが、アッという間にポンコツ扱いされ、二束三文で叩き売られてしまうのである。ともあれ、戦場に倒れ散っていった数々の戦士たちを思いだし、その弔いとしよう。

「ASCII」が創刊された1977年当時、日本にはTK−80といった手作りの簡易なボードコンピュータしかなかった。それに比べ、すでにアメリカではAPPLEIIがヒット商品になりつつあった。かなり高価であったが、FD版のソフトがつぎつぎ誕生し、パソコンゲームの先導役を果たすことになる。ちなみにディスクの値段も今から考えると異常に高かった。1D用でも1枚で1000円前後していた。本体に実装されていた48KBRAMも、当時はとても大きなものに感じられたが、いまでは、640KBや1MBというのがふつうだ。ハードディスクが日常化し、600MBとかのCDとか光磁気ディスクが話題にのぼる時代がこんなに早くこようとは…。データレコーダがまったく市場から姿を消したように、コンピュータの、とくにメモリに関しては飛躍的な進歩があったことがわかる。

これが8001のフルセットだ！

外付けディスクドライブ
ドでかいドライブ。当時はこれを持っていることがステータスシンボルだった。本体の倍近かった。

本体
BASICが使え、カラー表示ができるなんて、当時は驚異的だった。

プリンタ
ワープロ・ソフト登場以前のプリンタは、単なるプログラム・リストの印刷機だった。

日本のパーソナルコンピュータの開花は、1979年のNECのPC−8001に始まるといってよいだろう。カラーグラフィックを使ったゲームがやれる「キーボードつき」本格的パソコンの登場だ。81年にはシャープのMZ−80／B、NECのPC−6001、8801、富士通のFM−8、とパソコン三強メーカーの機種が出そろい、活況を呈してきた。なかでもPC−8801は、モデルチェンジを繰り返しながらも現在まで生き延びてきた超ヒット機である。しかしこの陰には不運にも消えていった機種も多数ある。東芝／パソピア、ソニー／SMC…。日立には悲劇の名将「S1」なるものもあった。

16ビット機に関しては、後に天下を取るPC−9801が82年にNECから発表されている。他の、多くのメーカーからも幾多の16ビット機が発売されたが、PCの完全独裁政権が樹立されたことは周知のとおりである。

FM音源のSR

8ビット・パソコンの古き良き時代の終焉を象徴するようなパソコン。名作と呼ばれるゲーム・ソフトがずいぶん発売されたが、その一方で、ゲーム機の主流派はMSX、そしてファミコンに移りつつあった。

PCの親分格 9801

ゲームのプログラムを打ち込んで無邪気に遊んでいたパソコン少年たちは、16ビット機の登場におろおろするばかりで、いったい何に使えばいいのかわからなかった。

パソコン創世期を飾ったあのパソコン、

また、MSXという8ビット機統一の動き、ファミコンの殴り込みなど、よく見るとかなり込み入った展開があった。

コンピュータの世界では、必ずしも性能の善しあしが市場制覇のキメ手になるとはかぎらない。ソフトがなくてはどうしようもないからだ。メーカーでは新商品の開発、モデルチェンジを際限なく繰り返しているが、蓄積されたソフトはやはり大きな財産であり、PCシリーズの責任は重いものがあるようだ。

「パピコン」と呼ばれた懐かしの名機PC-6001

データレコーダなんてかっこつけていたが、要するにただのテープレコーダ。こんなものでプログラムを読み書きしていたのだ。

ウニウニいいながら長細い感熱紙が出てきた。それでもプログラム・リストを印刷できるのはありがたかった。

マニア以外のユーザーを開拓した意義は大きいが、パソコンはおもちゃ、ゲームマシンというイメージを定着させた元凶でもあった。

グラフィックに強かったソニーSMC-777

ソニーの野心作。まだ独身だったころの聖子ちゃんのデモ画面に魅せられたパソコンファンは少なくない。画面のドット数はFMやPC-88より少なかったものの、アナログRGBを採用することによって、密でカラフルなグラフィック表示を可能とした。画像入力された聖子ちゃんの笑顔はとてもかわいかった。

クリーンパソコンMZ-80K登場

クリーン・コンピュータという画期的な設計思想だったが、ゲームのロードの前にBASICをロードするという二度手間も画期的だった。

デュアルCPUの重装備FM-8

打倒PC-8801に燃えた富士通が、開発。バブルメモリという空前絶後の補助記憶装置も採用していた。

パソコンゲーム誌編

パソコンゲーム誌の過去・現在・未来…

76年、コンピュータ・ホビー専門誌の大御所がその産声をあげた。その後スクスクと成長し、いまではタウンページのように分厚くなってしまった『I/O』である。内容は、プログラムに関する記事とプログラムリスト、ゴチャゴチャとした秋葉原的な広告だった。マニア以外が読んでも、何が書いてあるかよくわからない雑誌であった。

翌年アスキー出版が設立され、マイクロコンピュータ総合誌と銘打った『ASCII』が創刊される。7000部からスタートした同誌だが、わずか数年の後には南青山の一等地にフロアーを構えるのだから、この業界の動きは激しい。

80年代に入ると、大手電気メーカー（SONY、東芝、シャープなど）がパソコンの発売を開始し、この世界は一気に活性化する。コンピュータ専門誌も、創刊ラッシュを迎える。81年10月に学研から創刊された『マイコンライフ』をはじめ、先に出版された2誌とともに四大マイコン雑誌と呼ばれた『マイコン』『RAM』など、20冊近い専門誌が84年末までに創刊されている。

現在も発刊されている三大ゲーム雑誌、『コンプティーク』『ログイン』『ポプコム』などが創刊されたのも、この時期である。しかし、83年以前の雑誌の多くは、まだどれも文部省推薦のお墨付きがもらえそうな、ニューメディア（CGやハイテク産業など）に関する記事が、巻頭から誌面の半分近くまでを占めていた。パラパラとめくるだけでは、どこかの科学雑誌と間違えそうである。しかし、『コンプティーク』だけは、このころから芸能ネタを扱っていたのだからスゴイ。

85年も半ばになると、マイコンという通称はほぼ「パソコン」に変わり、ホビー面での環境も整ってくる。紙上のソフトリストを手入力するのではなく、パッケージソフトが主流になる。これにつれ、雑誌の中身もゲームの娯楽性を前面に出したものに大きく変わり、発行部数もアップしていった。新作レビューや人気ソフトの攻略方法、ソフトハウスの取材記事など、現在のコンピュータ・ゲーム雑誌の基本的なスタイルはこのころに確立されたといっていい。

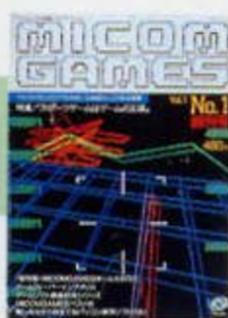
だが、一見華やかなゲーム誌の動きとは裏腹に、ポツリポツリと姿を消してゆく雑誌もあった。雑誌の方向性が明確でなかったなど、いくつか理由は挙げられるが、最大の原因は過当競争だろう。

パソコン時代の幕あけに、ゲームソフトが先導的な役割を果たしたことは疑いえない事実だが、パソコン・ホビー誌が成功したかとなると、にわかに即断しにくい。とくにその後、ファミコン・ソフトが隆盛をきわめ、これが起爆剤となってファミコン雑誌が次々と創刊された。これが桁違いの販売部数を記録するに至って、パソコン雑誌も「未来への投資」とばかりに、あんのんとはしていられなくなったわけである。

ここ2〜3年は、ハード的にも大きな変化がなく、ゲーム自体にも新鮮さにはやや欠けるきらいがある。よくいえば、成熟されたゲームが誕生するチャンスでもあるが、ひたすら目新しさを追求してきた雑誌の記事内容はワンパターンになり、単にソフトの広告雑誌になってしまった感がある。

損益ラインを確保しつつ、今後どう発展させていくのか、パソコンゲーム誌も、試練と模索の時代に入ったといえるだろう。

▶日本初のホビー・パソコン誌。いまは安売りガイド誌？

▶アスキーの表看板だったが、ホビーは後にLOGIN誌へ。

▶ゲーム情報誌の先駆者。時期尚早だったのか無念の休刊。

▶ASCII別冊として誕生。現在はゲーム情報誌のNo.1。

▲固定ファンも少なくなかったが、時代に取り残されて？休刊へ。

▲MSXを提唱した自社のメンツにかけて頑張る、MSX専門誌。

▲他誌とはひと味違うコンセプト。角川のテコ入れで、20万部雑誌を目指す。

▲ゲーム中心の誌面に変更。"亜流からNo.1へ"が小学館のお家芸だが…。

▲徳間の表看板だったが、後発の「ファミマガ」に、部数、人気とも抜かれてる。

激動の80年代記

≪パソコンゲーム誌創刊・休刊年表≫

雑誌名(出版社)	期間(80〜89年)
I/O(工学社)	
ASCII(アスキー)	
マイコンライフ(学研)	('81.10〜'86.1)
RAM(廣済堂出版)	('81.12〜'84.8)
LOGIN(アスキー)	('82.5〜)
テクノポリス(徳間書店)	('82.8〜)
マイコンループ(CSK)	('82.9〜'84.3)
POPCOM(小学館)	('83.5〜)
マイコンボーイ(旺文社)	('83.5〜'85.5)
コンプティーク(角川書店)	('83.11〜)
MSXマガジン(アスキー)	('83.11〜)
マイコンゲームス(旺文社)	('83.12〜'84.4)
遊撃手(ラポート)	('84.6〜'85.7)
enter(東京書籍)	('84.10〜'87.7)
Beep(日本ソフトバンク)	('84.12〜'89.5)
MSX FAN(徳間書店)	('87.3〜)
わ〜ぷ(笠倉出版)	('87.4〜'87.11)
MSX応援団(大陸書房)	('87.8〜'88.2)

コンピュータはアイドルが好きっ!

最近のパソコンやワープロの広告を見ていると、つい頬の肉が緩んでしまう。なぜって、斉藤由貴に後藤久美子、浅香唯、宮沢りえなどアイドルばかりが出演しているからだ。あの笑顔にほだされ、何十万も出してしまう人がいるとも思えないが、OA機器が日常的に使われるようになった3～4年前からのうれしい現象だ。

◀▲アイドルが起用される以前は、ご覧のように「おじさん」がバリバリに頑張っていた。宍戸錠さんに出演依頼した理由を、ぜひともメーカーさんに聞いてみたいものだ。

アイドルを起用した理由は、各社さまざまだろうが、パソコンのイメージのアップに貢献した彼女たちの功績は大きい。難しい、とっつきにくいと思われていた商品を、彼女たちはシャンプーや化粧品と同じ感覚で紹介してしまう。「なーんだ、簡単に使えるんだ」という錯覚をこちらに起こさせるのだから、アイドルの影響力はやっぱりすごい。

◀▲4～5年前のパソコン雑誌に登場していたアイドルたち。ディスクを持っているのは、なんと中山美穂？　彼女たちが微笑んでいるほうが、穏やかな気持ちでスペックを読めるというものだ。

インタビュー

人間編

板倉由次

ポリシー → クリスタルソフト → 日本クリエイト

Mr.プロ野球2が野球道に！

いまどきのソフトハウスは経営が苦しい、過当競走だ、と言われながらも、ハデな倒産騒ぎというのはあまり耳にしたことがない。案外倒れにくい業種なのかもしれない。しかし、いつの間にか静かに姿を消してしまったところはいくつもある。『ポリシー』もそのひとつだ。

FM-7まわりのソフトが多かった。『ファンキーモンキー』『ドアメイズ』『キャノンファイター』『ワイアードII』『○×?（マルペケハテナ）』…、こう言ったら叱られそうだが、いまとなっては知っている人のほうが少数だろう。

当時を振り返って、板倉さんは語る。

「急いで出さなきゃつぶれる、でも急いで作るからいいものができない、という悪循環でした」

▶ポリシー時代の板倉さん。この写真と比べ、さすがにいま(上)は貫禄！

◀発売が待たれた『野球道II』。今回もタケルからの発売だ。

プログラミングに、ディレクションに、広報に、と孤軍奮闘していた板倉さんだが、ポリシーでの立場は一社員、社長でも経営者の一人でもなかったそうだ。だが、波瀾に富む彼のゲーム開発人生の第一幕終焉であったには違いない。

その後、同じ大阪のソフトハウス、クリスタルソフトに身を寄せる。86年4月のことだ。ここで、FM-7の移植などをしながら、じっくり時間をかけて開発したのが『Mr・プロ野球』である。知ってのとおり87年の暮れに発売され、野球シミュレーション界にヒットを放つ。

「最初はずいぶんリッチなソフト作りに見えましたね。ポリシー時代はグラフィックや音楽、さらに製品サポートまでやらなくてはならなかった。クリスタルではプログラムに専念できました」

だが、88年の6月には退社している。このあたり、やや話しにくそうな板倉さんであったがしつこく追求！

「…問題点は、どこでも同じだと思うんですが、プログラマー主導型の会社でして、プログラマーの感性で商品の善し悪しが決まるんですよ。僕としては、企画とプログラムを分担するか、チームで作成していきたかったんです」

たまたま同社を辞していく社員数名がいたこともあり、板倉さんも袂（たもと）を分かつ。金銭の用意はまったくなく、親からの借金で事務所とハードを用意。ともあれ、板倉さんは新興「日本クリエイト」の主となり、『Mr・プロ野球II』になったかも知れないソフトが『野球道』となる。

「いきなりパッケージソフトは無理だったので、ブラザー／タケルでの発売となりました」「次は『野球道II』、その次はゴルフゲームです。スポーツシミュレーションは、〝目標を定めた人生シミュレーション〟、自由な選択という意味では厳しい環境に置かれているいまの若い世代に贈りたいソフトです」

◀一家集合！ 板倉さん、奥様には2回フラれたが諦めなかった、とか。

▶大阪は八尾市、自宅からもほど近い新事務所。自前の会社をベースに飛躍を目指す。

アスキー→ゲームアーツ 松田克弘

アスキーの有力ブレーンを辞しての独立！

分裂することはあってもその逆はまれ、というソフト業界にあって、昨年株式上場で話題をまいたアスキーは、吸人作用を持っている数少ない会社かも知れない。だが、あえてアスキーから独立し、自分の進みたい道を歩み始めた人がいる。

昭和33年、東京生まれ、東京電機大で電子工学を学んでいたころ、ふとしたきっかけでアスキーを訪れ、いきなりプログラム移植を依頼される。以来アスキーにひかれ、泊り込みの日々を送る。

「大学より新鮮味があり、実戦的だった。すごく勉強させてもらって感謝しています。でも、大学を卒業できなくなっちゃったんだから、トントンかな」

正式に社員となり、出版部で最初に取り組んだのが、PC－6001用の『みんなで使おうBASIC』。

「コマンドの説明から入るのはまったく逆。あることがしたいときに、どういう命令を出すか、これをコンセプトにしました。この本を読んでBASICがわかったという人が多く、好評でした」

ゲーム開発と取り組んだのは6001のAXシリーズから。プログラムの研究材料としてリストを添付した画期的なシリーズだった。なかでも、『5』『7』などはベストセラーになった。だが、このころから別離への萌芽が生まれている。

「次第に広まっていった他社のソフト（3000円以上した）と一本あたり700円のAXのおもしろさの比較をされたんです」「すぐに部下をつけられたのもつらかった。名前だけ立派になっても、負担になるばかりだと思い知らされました。人を増やすと遅れるのです。ゲームを作るには、特殊な技能と感性が必要で、工場のように人海戦術では出来ないんです」

決定的だったのがMSXソフトだ。

「数は少なくても優れたソフトを作るべきだと主張したんですが、もう計画済みだということで聞いてもらえなくて。しばらく後に『けっきょく南極大冒険』などが出、ウチのとは比べものにならないと言われた。当たり前ですよ、6カ月で27本仕上げているんですから」

こうして、いいソフトを作りたいという欲求はますます高まり、ゲームアーツの第一作『テグザー』へと結実していく。

「ちょうど88SRが出たときで、相乗効果で売れました。ゲームアーツでは自分のなかで不満の残るようなソフトは出していません」「会社組織の中では対話が一番重要です。ソフトも、できあがりをみてあれこれ言うのではなく、その前の段階でどういう考え方をしているか、意識、思考を合わせようとしています」

▶最初に手がけたPC－6001のBASIC入門書。これでBASICを覚えた人も大勢いる

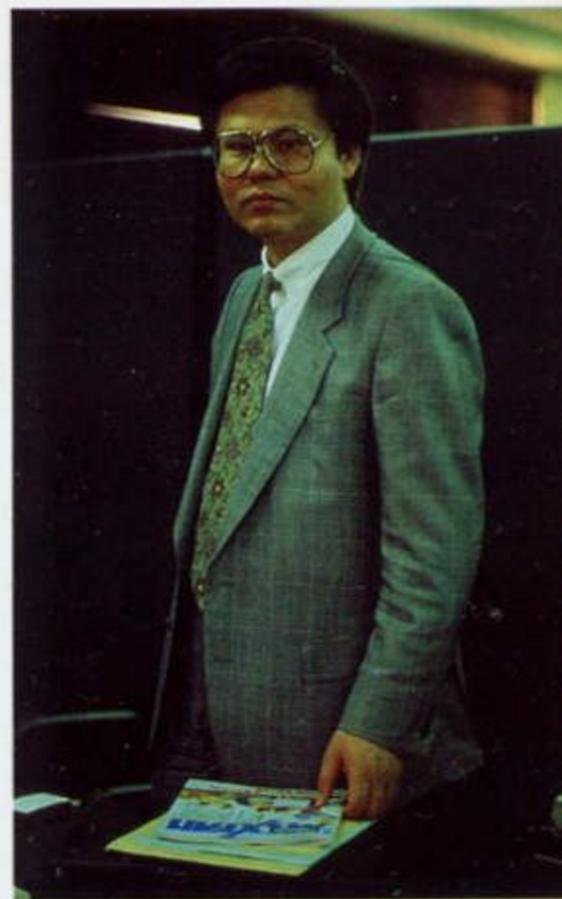
◀松田さんのディレクションした『AX-5』のなかの『クエスト』。ナツカシー！

▶池袋から護国寺方面に向かって10分ほどのところにある本社。

▼既発売のソフト。数はけっして多くないが、珠玉の名品揃いだ。

ソフトハウスの王道を歩み続けた

日本ファルコム

Falcom

▲ファルコムの創立者、加藤正幸社長。現在の事務所にて。

ファルコムが最初、アップルソフトの販売店だったことはよく知られているが、現在のファルコムファンの中でこの店に足を運んだことのある人は少数だろう。当時、木屋さんなどはパンチパーマにサングラス、アロハシャツに短パン、サンダルばき…、とサーファーふう。この青年が、後日「天才プログラマー」の名をほしいままにすることになるとはまったく想像できなかった。振り返ると、ファルコムの歴史の中の貴重な一シーンだったかもしれない。

その後のこの会社の急激な展開、成功例については、枚挙に暇がない。リアルタイムRPGという分野を開拓、確立したこと、それらの作品のヒットに次ぐヒット、驚異的な売り上げ本数、レコード（それも「ファルコムレーベル」）の発売、ユニークな広告…。結果的には日本のパソコンゲームメーカーの王道を歩み続けたファルコムだが、これは一作ごとに画期的なアイデアを盛り込み、マニアックなほどに完璧を期した作品作りの結果だろう。そして今なお一貫してファルコムに流れる伝統である。

日本ファルコムの成功の要因のひとつに、加藤社長の製品・人間管理のうまさを挙げることができる。「20年以上コンピュータ技術者としてさまざまな紆余曲折を経た結果」だとおっしゃるが、コンピュータばかりでなく、人間の才能を見抜き、その力量を引き出すことにかけても、ピカ一である。それは車の修理工だった木屋氏の天才を発見し、開花させたことでも証明されている。

「はじめから一流の人間はいない。でも、うちにきてまじめにやれば凡人でも天才になれる」と言い続け、「社員を徹底的に可愛がる」「社員とは一生のつきあい」と語る氏の人柄がファルコム最大の財産である。

しかし製品管理に比べ、人間管理がさらに困難であるのは世の常だ。取材中、順風満帆に見えるファルコムにも大きな苦悩があることを聞かされた。有能社員の引き抜き事件だ。この出来事はかなりの痛手であったようだ。

「何かを勘違いし、ファルコム社を辞めていった人間のことを思うと、実に悲しいものがある。「相手を信用するのがいちばん楽だから信用しちゃう、頭から信用しないのがいまの会社のやり方なのかと思うと、やりきれない」「（しかし）会社が大きくなってきたら、ふつうの会社と同じ管理体制をとらざるを得ないのかもしれない」……。

長時間に及んだインタビューだが、心なしか声が小さく、ときおり寂し気な顔を見せる加藤氏であった。しかし、新作「イースIII」や「スタートレイダー」を語るときなどはうれしそうにしていたのが印象的だった。とくに後者は、「会社始まって以来の」シューティングゲームなのだ。これまでの路線と大きく異なる日本ファルコムの新戦略は、またまた新旋風を巻き起こすことになりそうである。

▶若かりし頃の（失礼！）加藤社長。最初の事務所にて。

◀同じく木屋さん。ファルコムのもう一つの顔である。

日本ファルコムの歩み

年月	出来事
81・3	㈱日本ファルコムを設立。
・7	米APPLE社の代理店「コンピュータランド立川」開店。
82・6	初のソフト「ギャラクティックウォーズ」を発売。
84・3	「デーモンズリング」で暗闇画面表示を実現。
・11	リアルタイムRPG「ドラゴンスレイヤー」を発表。ファルコム快進撃の口火を切る。
85・11	「ザナドゥ」を発表、ひと月で3万本販売。
86・3	ゲームブック「ドラゴンスレイヤー」製作。
87・1～3	「ザナドゥ／同シナリオII」が各誌の賞を独占。
・6	「イース」発表。「イースII」も大好評を博す。
・12	「ソーサリアン」発表。システムディスク＋データディスクのゲームスタイルを確立。

駆け足でファミコン業界へ移籍
スクウェア SQUARE

83〜84年当時、ソフトハウスの数は現在よりずっと少なかった。しかしスクウェアは、むしろ後発組であることを強く意識し、〝離陸〟のために、他のメーカーとはかなり異なった戦略を立てた。

「人集めのために、まず最新コンピュータを自由に使える会員制サロンを作りました。半年後（84年春）には、その中のメンバーと公募したスタッフの計10人で、ソフト開発を始めてます。」

「5年は短縮できた」と語る宮本社長であるが、パソコン40台を揃えたサロンなど、電友社という親会社があればこそできたことだろう。

こうして『テグザー』のMSX版や自社製品『WILL』などの発売を開始する。だが、アスキーに売った『デストラップ』などを含め、5本ほど作っただけで、スクウェアの本流はファミコンへと向かう。「それぞれ1万から3万本売れましたが、その後のファミコンは『テグザー』『キングスナイト』とも30万本です。また、開発スタッフもファミコンがいいと言ってきたのです。移植がいらないし、ハードも変化しない、と」

だが傍からみる限り、スクウェアの動きは大胆なものだった。一つは銀座への事務所移転である。これには、多くの人が度胆を抜かされた。また、他のソフトハウスに参入を呼びかけたDOG（Disk Original Group）は必ずしも成功せず、事実後に解散する。1年半の後に、再びオフィスを移動したとき、スクウェアの先行きを憂う声が聞こえてきた。だが、スクウェアは見事にこの時期を乗り切った。宮本社長の言葉を借りれば、順調な売上の延びを背景に、社内体制を整備した。タイムカードを導入し、残業なし、遅刻厳禁などのさまざまな取り決めを行い〝大人の会社〟への脱皮を試みた。

ともあれスクウェアの選択は功を奏し、『勇士の紋章』『ファイナルファンタジー』などのヒット作を作りだしていく。

「これからは〝遊び〟を題材にした総合アミューズメントメーカーを目指します。そこでいま、スタジオを作ろうとしてるのです。映像、音楽などはゲームメーカーには必要欠くべからざる分野になってくると思います」

▼日吉時代のスタッフのミーティング風景。人の移動の激しい業界だが、定着率のよさがうかがい知れる。

▲スクウェアの出発点となった最初のオフィス。2年半ほどで移転する。

◀銀座時代。豊田商事の入っていたこのビルの全フロアーを占領して、話題となった。

▲現在のスタッフたち。日吉時代の写真を懐かし気に眺めていた！

▶秋葉原にもほど近い現在の事務所。実質重視の会社になった？

スクウェアの歩み

年月	出来事
83・10	日吉に㈱電友社ソフト部門として発足。
84・9	「SQUARE」ブランドでゲームソフトの開発、販売に着手。
85・7	ファミコンソフトの企画、開発を開始。
86・4	銀座に移転。
・7	全国有力ソフト会社7社で、ディスク・オリジナル・グループ（DOG）を結成。
・9	㈱スクウェア設立。
87・9	台東区台東に移転。
・12	ファミコンソフト『ファイナルファンタジー』を発売。大ヒットとなる。
89・3	アメリカ法人設立。

激動の80年代記

つねに時代の波に乗って先頭を走った
ハドソンソフト

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

〝名人稼業はもう終わりました〟と笑う高橋さんに、本来の企画広報マンとして、ハドソンの沿革を話していただいた。

「ワンボードマイコンをアメリカから持ち帰った社長の発案で、ソフト開発が始まったんです。15年くらい前、まだ社員も3、4人だったと聞いています」

ソフトハウスとしての最初の活動は、TK-80用のソフトの開発、販売だったそうだ。カセットテープにゴム印を押しただけのものだったが、待ち望まれていたのか、80Kのころには200本以上になっていたそうだ。そして、これがハドソンのゲームソフト部門の基盤になったのである。

しかし時代は変わり、こうしたソフトづくりは、悪く言えば粗製乱造とみなされるようになる。これに対し、ハドソンの決断は迅速かつ的確だった。

「6、7年前ですか、毎月20本を作るやり方を変えたんです。一作ごとにもっと時間をかけ、良いものを厳選して出そうと。以来年間4作になりました」

デゼニランド、雀狂、ゴルフ狂、野球狂、そしてサラダの国のトマト姫と続いていく。発売本数は減ったが、売り上げは倍増した。常に時代の先端を歩み続ける、ハドソン一流の判断だ。ではファミコンへの転身は…。

「副社長がおもちゃの世界でこういうのがあるんだけど、とファミコンを見つけてきたんです。〝売れなかったら会社はつぶれる〟って覚悟で始めたんですが、『ロードランナー』の170万本をはじめ、売れちゃいましてね。85年には『スターフォース』を出して、僕の名人稼業も始まったわけです。だんだんファミコンがメインになっていったんだけど、うちはソフトハウスですから、パソコンっていうことにこだわらないんです」

いまは、PCエンジンでCD-ROMの可能性を模索しているところだそうだ。ハドソンらしい新展開で、どんな成果が上がってくるか期待したい。

東京マラソンのコースでもある外堀通りに面した、瀟洒なハドソンビル。

▼「〝0を1に変える〟がハドソンのモットーです」

▲「うちはソフトハウスですから、なんのソフトでもいいんです」

▼「ぼくは入社26番目、いまでは古株のほうになっちゃいましたね」

▲「パソコンの前は、パネル写真のレンタル屋さんだったんですよ」

ハドソンソフトの歩み

- 73・5 (有)ハドソン設立。
- ・9 アマチュア無線機器の販売を開始。
- 78・3 パソコンソフトの開発、販売を開始。
- 83・11 シャープ、X1にHu-BASICを採用。
- ・12 パソコンソフト生産を少量高品質に変更、第一作『デゼニランド』を発表。
- 84・7 ファミコン用ソフト第一弾を発売。
- 85・5 BEE CARD仕様を発表。
- ・8 全国キャラバンファミコン大会を開催。
- 86・6 東京支社内にBEE STUDIOを開設。
- 87・10 PCエンジン用ソフト『ビックリマン』『上海』を発売。
- 88・12 初のCD-ROMソフトを発売。

エンタープラプラ号の遭難
ジパング王国のパイ合戦

この物語はフィクションであり、実在の個人、団体、国家等とはいっさい関係ありません。

I

エンタープラプラ号は、時空間のユガミにはまって大きな損傷を受けた。しかし、航路を大きく西にはずれたものの、かろうじてグルメ太陽系第三惑星スナッキーの周回軌道に入った。惑星に降り立つ準備を進めていた乗組員は、この星の環境が意外にも地球とよく似ていること、また人間と極めて近い種族が住んでいることを知って安心した。しかし、大きな相違にも気づいた。この星の住人は、みな食べ物に異常ともいえる関心をもち、さまざまな味覚を楽しむのを生きがいとしていたのだ。

彼らは味にデリケートであると同時に飽きっぽく、次々と新しい食べ物を考案しては、味を競い合っていた。新種はすぐさま著作権協会に登録され、主食というものが存在しないくらい、食文化は分化、発展していた。

宇宙船の乗員たちは、なぜ食生活の慣習だけが自分たちと大きく異なるのか、大いに興味をそそられた。そして、船長カーグと4人の隊員は、周到に変装を施し、調査に出かけたのである。

とある村に足を踏み入れたとき、カーグたちは、この世の物とも思えぬこうばしい香りに包まれた。だが、それが鮮烈なりんごの香りであることに気づいたときには、すでに言い知れぬしびれと興奮に全身を貫かれていた。カーグはほとんどわれを忘れ、香りの源に向かって走りだした。飛び込んだのは、丸いアップルパイを並べたカフェだった。カーグは、艦長として可能な限り冷静を装いつつ、提案した。

「それでは、このパイについての調査を開始したいと思うのだが…」

機関士チューリーは、待ってましたとばかりに「では、私が危険をかえりみず…」と手を出そうとしたが、それを止めたのは、医師マックイだった。

「やばいぜ、どんな代物かわかりゃしないのに…」

隊としてのとるべき道を決定したのは、沈着冷静と自他ともに認める科学主任スポッグの発言だった。

「私のセンサーは、このアップルパイに毒性反応を示していません。この星の食文化の特殊性を理解するには、食べてみるのがいちばんいい方法かと思いますが。5人で5種類のアップルパイを食べてみてはいかがでしょう」

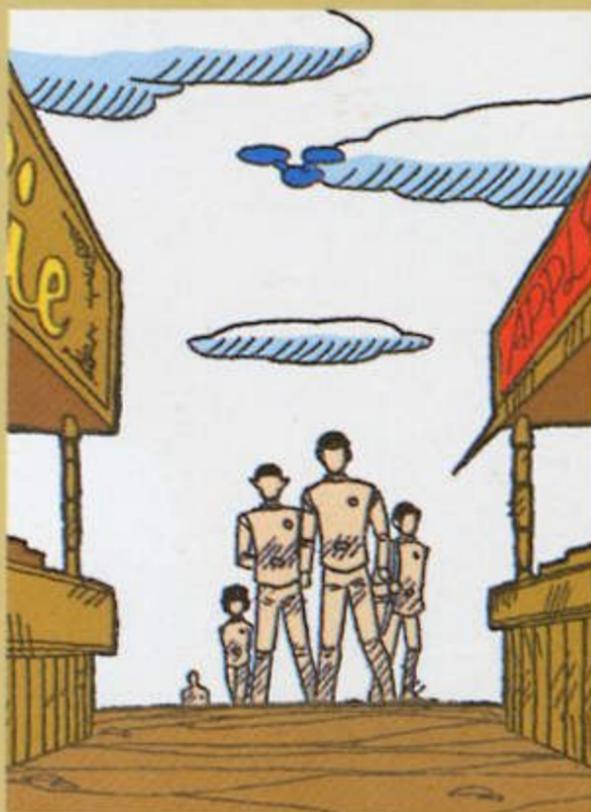
よく見ると、パイの大きさには5インチ、3.5インチの2種類があった。隅のほうにもう少し大きな皿が放り出されている。8インチくらいのも以前ははやっていたのかもしれない。色や香りからは5、6種類に大別できた。

まず、カーグが「AC」と刻印されたパイを手に取った。子供たちが好んで食べているので、比較的安全だろうとの判断からだ。食べるやいなや、カーグは「ワープ1で発進!」とか「やったぞ」とか独り言を言い始め、手足をバタつかせた。船長の思いがけない反応に、みなあっけにとられた。チューリーは「船長、落ち着いて」で取り押さえようとしたが、反射神経が異常にするどくなったのか、まったく捕まえられなかった。

「それなら私も」とチューリーは居直り、「RP」と書かれたパイを口に運んだ。みな、自分に被害が及ばないように身構えた。だが、カーグのときのような劇的な変化は起きなかった。パイが硬いのか、いつまでもいつまでもかじりついていたが、次第にパワーが体にみなぎってきたのか、自信に満ちた顔つきになってきた。ところが突然「わー、死にそうだー」と落ち込んだり、「ムッフッフ、これで万全だ」と元に戻ったり、なんとも矛盾する反応を繰り返すのだった。

「SL」と記されたパイを選んだスポッグの場合、反応はさらに緩慢なものだった。仕事でもしているような気むずかしい表情をしている。しかし、熱中して食べているので、「おいしいのか」とマックイが尋ねると、「こんなに知的で、エキサイティングで、壮大な気分にさせられた経験は初めてです」と言いつつも、さっぱり見ている者にはわからない。「これだから、インテリはネクラで嫌だね」とマックイ。

お次はフラ。「女性が好むのはこれよ」と言って選び出したのは「AV」と飾りの入ったパイだった。フラは「わーきれい」と夢見心地の表情になり、またときには口をへの字にして考え込み、しばらくすると謎が解けたのか、「あっ、そうなのよね-」とつぶやいた。

最後に残ったのが、疑心暗鬼のマックイ。しぶしぶ選んだパイは、なぜかビニールに包まれていた。いやーな予感がするのかしばらく悩んでいたが、ビニールをはが

すと、そのパイの香りの誘惑には抵抗するすべもなくかぶりついた。効果はてきめんだった。いきなりフラに抱きつき、キスの雨を降らせ、あげくに押し倒したのである。三人がかりで引き離したものの、目はうつろ、催淫効果があったらしい。

こうして、異星人にはいささか刺激の強い、そして騒々しいパイ初体験が終わったとき、隣のテーブルに座っていた老人がつぶやいたのだ。

「そなたたち、変装はしているが、スナッキー星の者ではないな！」

みな、われに返って、銃を構える！

しかし、老人はひるむ様子も見せず、こう言葉を続けた。

「恐れることはない。わしは、そなたたちと同じ星の生まれよ。若いころ…といってもほんの20年前のことじゃがな、ゆえあってこの星に立ち寄ったのじゃ。ところが、この星の食べ物のうまさに引きずり込まれ、ついつい長居をしてしもーた。だが、どうやらこの国の1年は、われわれには4年にも5年にも相当するようじゃ。見よ、わしはまだ30代なのに、このとおりの老人じゃ。おそらく原因は、この国のパイにある。悪いことは言わん。わしの知っているかぎりのことを話してやるから、そうそうに立ち去るがよい。さもなくば、わしのように身も心もそのパイに吸いとられてしまうぞ」

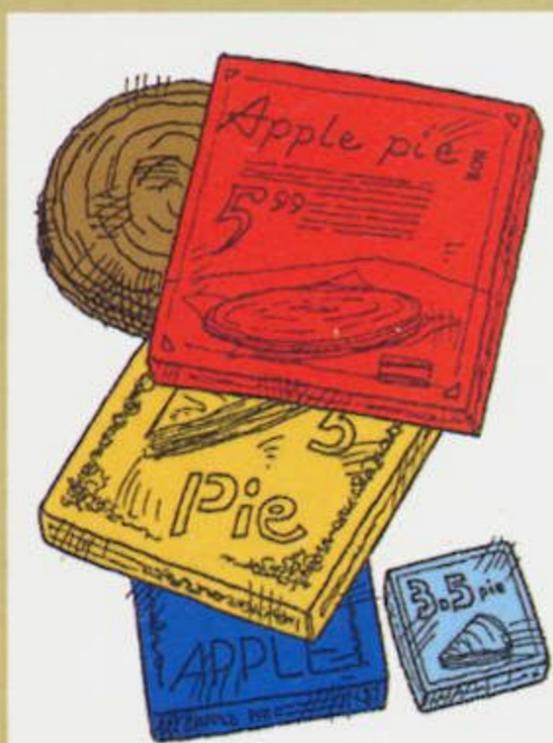
こうして、カーグたちは老人マルコ・デ・クーボと出会い、この星のパイの謎について聞き及んだ。以下はカーグが書きとめたもので、やがて『西方見聞録』と呼ばれることになる。

II

ここは大陸の東のはての小さな島国、ジパング王国じゃ。その昔は、大陸の高度な食文明の恩恵に浴していたと聞くが、今は、独裁者トーショーの許可するただ1種類の、すこぶる味の落ちた「古夢仁」ティーしか口にできぬ。現在のジパング王国の主な交易相手は、東の海の遥かかなたのメリケニア帝国だ。ジパングは、長らくこの帝国に対しては輸入超過状態じゃった。原料も調理済みの食品も、みな帝国にはかなわなかった。「味はわかるが、自分では創造できない」と陰口を叩かれたものじゃ。

だが、近年おいしい「パイ」の生産地として世界の注目を浴びるにいたり、帝国に対しても大幅な輸出超過となった。きっかけは10年ほど前、帝国のアップリア地方ではやりだしたアップルパイじゃった。ジパングでもアップルパイ・レストランがみるみるうちに広がり、この味にとりつかれた国民は、熱病に侵されたようじゃった。評判の店の前には、昼休みともなると、兵士、農民、貴族……身分、年齢を問わず、長蛇の列ができたものじゃ。大人たちのアップルパイ熱はしばらくして鎮静化したが、困ったのは子供たちじゃ。深夜まで入りびたり、大人たちを当惑させた。おかげで、深夜営業を禁止するブスイな立法措置までとられた。

じゃが、じきに手軽な家庭用オーブンが出まわり、バラエティに富んだより高級なパッケージ型アップルパイが食べられるようになった。そして、それを生産するアップルパイ・ギルドも雨後の竹の子のごとく結成されていったのじゃ。子供たちは、まず高価なオーブンを親にせがんだ。しかし、親がおおむね好意的な反応を示したのは、時を同じくして、大人の間でピザパイが流行し始めていたからじゃろう。アップルパイだけでなく、ピザも調理できるとなれば名目が立つ。

流行とは恐ろしいもので、当時は誰一人としてピザパイの悪口を口にできなかったのじゃ。むろん、伝統食をハシで食べていた50歳以上の大人は、パイを食べるときに使うナイフやフォークを見ただけでアレルギーを起こした。心ある30～40代は、急きょマナー教室などに通ったが、「学ぶより慣れろ、いや食べろ」で、10代の子供たちにかなうはずがなかったのじゃ。

当時メリケニアにおったワシは、スチーム・ウォズが作ったアップルオーブンに目をつけ、新しいもの好きのこの西の島国に持ち込んだ。だがこれは大誤算じゃった。真似のうまいこの国には、すぐピーシー型オーブンなどが出まわり、高いメリケニア製は売れなかった。しばらく後、東国のSM地方の盟主ビルゲが設計したエックスSM型オーブンが現地生産されることになった。安価だし、多くのメーカーが参入し、成功するかに見えた…。だがこれもうまくはいかなんだ。この大がかりな計画を挫折させたのは、古都キオトのテンニンドーだった。

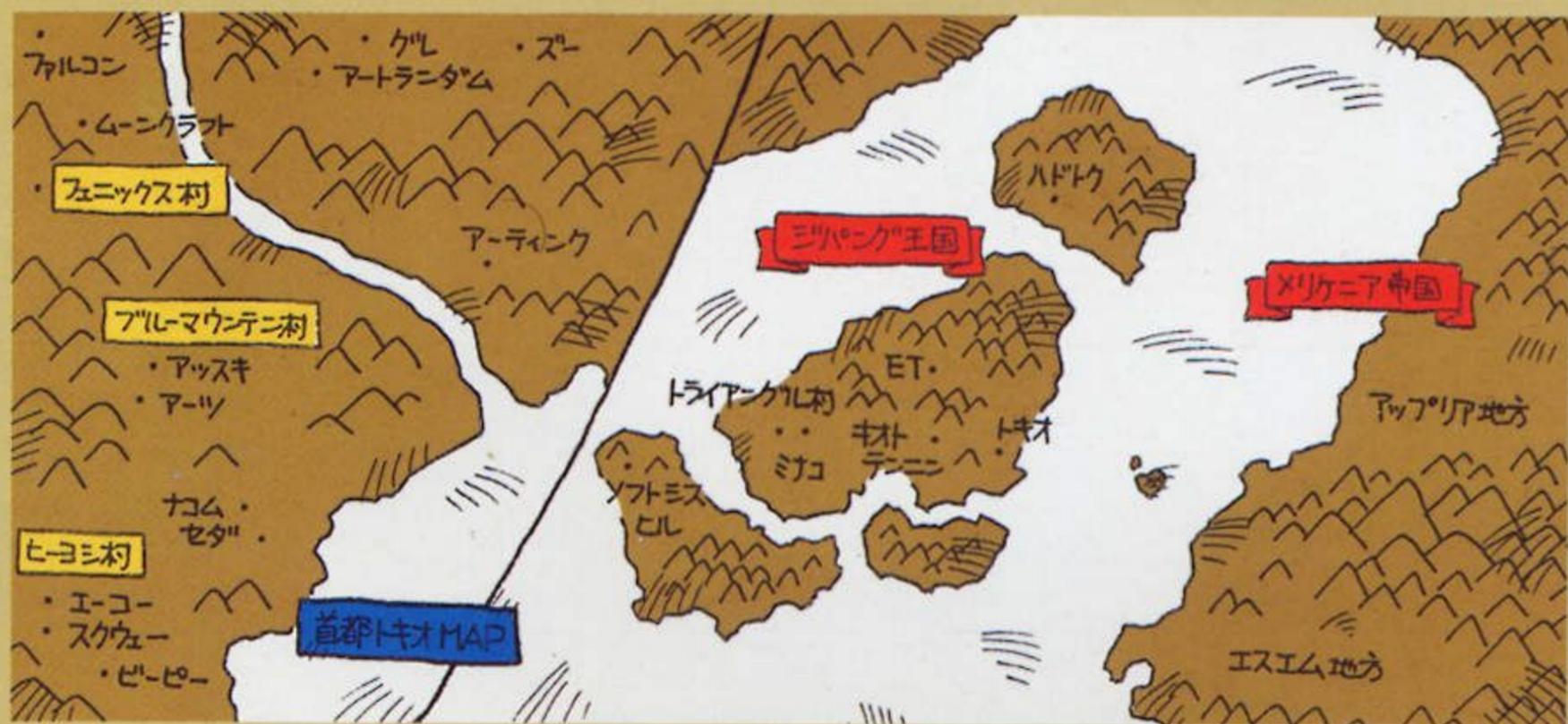
テンニンは、アップルパイより子供むけのリーフパイを発表、驚異的な売り上げを記録した。これはファミリーパイとも呼ばれ、ザクッという歯ごたえのよさがウケて、またたくまに各家庭に広まり、アップルパイ・ギルドも、続々とリーフパイに転身していった。そして、ジパング王国で飽きられ始めたとみるや、逆にメリケニアに輸出してまたまた大成功。帝国とジパング王国の力関係は完全に逆転してしまったのじゃ。

III

まあ、こんなところが、パイの発展の歴史じゃが、少しギルドのこともしゃべっておこうかのう。

この国で、最初にパイを大々的に商売にしようとしたのは、確かギルド「O／I」じゃった。手作りパイの作り方などを本にしていたのじゃが、すぐに若い組合員が独立してアッスキをオープン、本やらパッケージ型パイの代理販売やらいろいろ始めたのじゃ。ところが、これが大成功をおさめ、アッスキはやがて村として発展していく。そして、アッスキ村のあるブルーマウンテン地区は一躍パイのメッカになった。だが、パイの販売、広報の成功に比べ、残念ながら最高級のパイはここからは生まれなかった。それは、ごく小さなギルドから生まれたのじゃ。

パイが流行の兆しを見せ始めていたころ、首都トキオには、メリケニア帝国産の純正アップルパイを売るショップがいくつかあった。なかでも都の西北にあったムーンクラフトと、はるか西方のファルコンの歩みは対象的じゃった。ムーンは、メリケニア帝国の新製品、なかでもAV種のものをいち早く持ち帰り、なるべく同じ味付けで売り出した。それは、ちょっと他の者はマネのできないくらい素早く、精力的な仕事ではあったが、これに対し、ファルコンは必死に独自の味の開発に励んだ。最初はひどかった。具が片寄っていて、最初にそれを食べてしまうとえんえんと台のパイしか出てこないエスエス味、外箱ばかりでデカくて中身がチンプなパノラ味とか……。ところが天才職人キーヤが味に目覚めて作ったRP種のドラレス風味パイ、これが大当たりした。以後「RPパイはファルコン」との評判が定着したのじゃ。

ついでに、首都トキオのアップルパイ・ギルドを紹介しておこう。アッスキ村、およびその周辺には、多くのギルドが集まった。怪奇ものの得意な某テック、そこから分かれたスキップ、アップルケーキからパイに転向したピクター、SL種専門のエヌエス、絵かきの出身者が多いグレーブレイン…、盛衰の激しいこの業界にあって、いまだにここで営業しているものか、正しくはわかりかね。

ねる。また、アッスキ村からの独立組もいろいろいる。はがすと次々と女の子の違う表情が出てくるヘミー風パイの黄河道、AC種にかけては天下逸品のアーツ組……。

それから都の西部地区のフェニックス村の市場も盛況だったし、南部ヒーヨシ村周辺も有力な産地じゃった。エーコーは、ジパング伝統の味を取り込んで成功した。メリケニア帝国の渡来人が作ったのがビーピー…【だんだん考えるのがメンドーになってきたナー】。いやはや、キリがないのでやめよう。

ただ、他の産業と異なり、首都に集中していないのが、パイ業界の不思議なところじゃ。地方都市でいち早くパイに取り組んだのは、北の島のハドトク。最初はろくでもないパイもどきを大量に作っていたが、やがてより儲るリーフパイに乗り換えていった。このあたりの身変わりの早さは、見事と言うしかない。このほか、王国第二の都市で頑張るトライアングルグループとエックスSMに強いミナコ、第三都市のET、大陸に近いハカトのソフトシステムはSL種の大ヒットで建物を新築したし、ヒルは新種のAV種で頑張っている。

こうしてこの10年、この王国はパイに狂い、新しいパイの開発に没頭したのじゃ。良質のパイギルドはブランド化し、逆に無印良品タケシや素人ギルドも現れた。いいことばかりではない。名コックの引き抜きなどの過激な事件も起きた。慣れないピザに手を出したもののうまくゆかず、他ギルドの味を盗み、謝らずにすませた北の島のギルドもあった。また「パイ職人の味には飽きた、もっと伝統の味を、もっとスパイスを…」とさまざまな声も聞こえてきた。しかし、ともあれ「パイはジパングに限る」という評判が定着し、食の輸出国になっていったわけじゃ。

新種の食文化として認知された「パイ」に、今大規模な他の食料トラストからの触手が伸びつつある。ここで各ギルドがどう対応するか、じつに興味深い。しかし、ワシはこのとおり老いぼれてしもうた。せめて、冥土のみやげに、失った時を埋め合わせる何かと出会いたいものじゃ。

90年代の環境とは?

リーダーズ座談会

塚本慶一郎
㈱アスキー副社長

木下聖雅
㈱システムソフト
社長室広報課課長

五十音順／敬称略

パソコンゲームにとって、80年代とはどんな時代だったのだろうか。そして90年代にはどうなるのか? こんな疑問に答えていただこうと、4人の方にお集まりいただいた。80年代のパソコンゲーム界をリードし、支えてきた人たちである。気さくに、しかしズッシリと重い発言がとび出した!

はじめに『インベーダー』ありき

横山 僕の場合、ゲームというと、『インベーダー』抜きには語れないんです。学生のころ、アレに狂いましてね。そうとう金を使って、その分をためていたらコンピュータが買えるなって思って、PETを買ったんです。アップルが欲しかったんだけど、高くて買えなかった。

塚本 『インベーダー』か、懐かしいな。私がパソコン買ったのは、学生時代にコンピュータで人間をつくり出せないかな?なんて考えて電通大に通ったんだけど、自由に触らせてはくれなかった。それじゃあって自分で買ったんだよね。おもしろくてやってるうちに、同好の士が集まって、「I／O」ができて、それでは飽き足らず「ASCII」を創刊した。そうこうして、いつの間にか本屋さんになった(笑)

望月 僕は、ある雑誌社に行ったとき、PC－100のモノクロの『ロードランナー』を見てびっくりしたんですよ。懐かしい話っていうと、その〝びっくり〟かな。

塚本 『ロードランナー』といえば木下さん、あれは大ヒットしたよね。

木下 そうですね。『ロードランナー』は ン万本ですか、売れました。ちょうど、いろんなパワーがかみ合ったというか…。

塚本 パワーだけで売れたソフトなんだ(笑)

木下 いや、それだけじゃ…。でもそういう感じはありますよ。うちは、今年で10周年なんですけど、ずっと夢を追いかけてこられたし、それが成功につながっていました。これからは、もっとシステム化して、会社としてしっかりしようと思ってるんです。

横山 それはありますね。うちも81年に『リアルゴルフ』を作ってから8年ですか。組織自体は大きくなったんですが、まだ仲良しグループから抜け切れないんですよ。

塚本 それって、コワい人がいないんじゃない?

横山 そうなんですよ、それで今年くらいから、割り切って僕が叱責役になろうと思ってるんです。でも、そうすると皆と遊べなくなっちゃって、さみしいかなっと…。

塚本 そりゃ、さみしいや(笑)

横山

〝プレイボーイ〟がインベーダを取り上げたら、アホやと言ってたヤツらがゲーセンに通い始めた。

それぞれの分野で一流の人を集めるには、それに見合ったギャラを払わなくちゃ…

望月

90年代型ソフトを生み出す

パソコンゲームワールド

横山英二
㈱ティーアンドイーソフト
副社長

望月敬三
㈱エニックス
ソフトウェア企画部企画課課長

塚本

新人がチャンスを得られ、カケもできるような環境をつくりたい！

分業化が進むソフトづくりとファミコンの影響

木下 これからは専業化が進んでいくと思うんですよね。

塚本 80年ごろは、好きなヤツが作ってテープにコピーして、ゴム印でタイトルをポンっと押してやって、それでも出しゃあ売れたじゃない。いまはそうはいかないでしょう。

横山 そういうのは趣味の世界でしょうね。ビジネスになるとやっぱりクオリティが高くないと。その点、学生時代バイトしていたテーブルゲームの世界なんかは、すっかり分業化されていた！

塚本 そうか、テーブルゲームはもう、組織として成り立っていたんだ。エニックスさんも早かったんじゃない、組織化というか。分業化というか。

望月 いや、そうでもないですよ。最初はやっぱり一人で全部こなすという感じで、87年の『ジーザス』のときにきっちり分業でやってたんです。1年半かかりましたけどね、完成まで。でも、『ジーザス』でひとつの分業の型ができましたね。エニックスではゲームホビーコンテストをやってるんですが——。

塚本 ありましたねぇ。

望月 昔は、ゲームの募集というスタイルで応募があったんですが、そのコンテストにも分業化のきざしが現れて、昨年はゲーム作家コンテストということでやったんです。それでも集まりにくくなってますよ。個人の作ったものは、即商品というわけにいかない時代になってます。

木下 そうですね、アマチュアはかなわないですよ。こっちはビジネスとして何年もやってるんだし、ツールから作ってやってるんですから。

横山 それでも、まだパソコンだから、と許されてる部分ってありますよねえ。

塚本 パソコンソフトってだれでも、何でもいいから出してくれって感じがあったでしょ。その辺で、ファミコンは逆だった、売れるものしか出してくれるな、と。

望月 プロの道を開いてくれたというのはありますね。

塚本 ファミコンは額が大きいからね。当然チームで作ったほうが商品性の高いものができる。分業も進むし、ほんとうのプロ化も進む。どんなにいいもの作ったって売れなきゃだめだと思うんだよね。どうせ売れるなら大きいほうがいい。500万～700万台のパソコンより、1300万台ですか、ファミコンのほうがおもしろい。なおおもしろいのは、それがアメリカへ広がってるでしょ。そういうことで、ファミコン、パソコンってこだわりはないんだけど、どうかな？

木下 僕はパソコンですね。おもしろければ何でもいいんだけれど、やっぱりパソコン。会社が大きくなる途上で、儲けができなかったというのもありますけど。

女性がパソコンをやり始めたら、これはおいしい。市場が倍になる！

木下

塚本 パソコンのほうがおもしろいものができるはずなんだけどね。どうだろ、"TOWNS"で少しは変わるかな。
横山 変わってないんじゃないですか(笑)
望月 儲かることと分業ということでいえば、それぞれの分野で一流の人を集めるには、それに見合ったギャランティを支払えなくちゃいけないですよね。そういう地盤ができたのはやはりファミコンのおかげですかね。
塚本 そうだよね。ファミコンは良質なゲームしか出さないという姿勢が任天堂にあったでしょ、あれはもう分業だよね。任天堂がプロデューサーで。おかげでファミコンは、一般のものとして認められた。
横山 近々また、すばらしいファミコンソフトが出そうだし。

テクノロジーから情報の時代へ

望月 えっ、うち、参ったな(笑)
塚本 パソコンゲームって、とりあえずやりつくしちゃったのかな?
木下 というか、まだまだテクノロジー寄りなんですよ。これからは、情緒の時代になると思うんですよ。
塚本 情緒ですか。スゴイなぁ。でも映画で泣く人はいてもパソコンで泣く人はいないだろうなぁ。
木下 まだいないですね。でもできると思いますよ。人間の心のシステムを感覚でわかってる人が作れば。いま、作ってる人間というのは、一日中パソコンに向かってるだけで満足なんですよ。でもそれじゃあ、ジワンとくるゲームは作れっこない。だから「遊べ」と言ってるんです。ディスコへ連れていったり飲みに連れていったり。そのうち、アーティストが出てきますよ、パソコン界の。
塚本 出てくるんですか?
横山 僕は期待したいな。
木下 映画もゲームもエンターテイメントですから、見る側をとことん楽しませないとダメでしょう。だから見る側、ゲームではやる側がおもしろいと感じることがわかってる人が作らないと、売れるものは作れないでしょう。パソコンがもっと広がって、いいセンスの人が集まる土壌ができなきゃいけないと思いますよ。
横山 アイドル歌手なんかって、女の子にキャーキャー言われるじゃないですか。ところがプログラマーって、なんか暗いと思われてるでしょう。するとやっぱり敬遠したくなる職業かなと…。
塚本 そうか、キャーキャー言われないのがいけないんだ(笑)
横山 そういうスケベ心って男ならたいがいあるでしょう。ヤロウばかりで集まって黙々とやっててもねぇ~。職業としての確立ですよ。やっぱマイナーなんですよ、まだ。
塚本 女性はあんまりパソコン触らないもんね。徹夜でゲームしたりとかはねぇ。
望月 うちの女房はやりますよ。
一同 エッー!?
望月 さすがに徹夜はしませんけど、『テトリス』なんか、私より早かったんですよ、5-9をクリアするのは。
横山 いい奥さんですね。うちなんかバカにされてますよ。ゲームばかりやって、お前はアホや!なんて言われてます。
木下 それがふつうじゃないですか。
横山 そうですよねぇ。

90年代のパソコンの課題――女性にウケるには…

横山 やっぱり女性には受け入れられないんでしょうかねぇ。女の子が、キャーって言って群らがるような…。
木下 あるでしょう。
塚本 え~、ある? あるのかなぁ?
望月 新しいソフト買ったからおいでよって感じで、パソコンの前でデートするってのはあんまりないでしょう。
塚本 それは暗い!
望月 ファミコンならありそうだなぁ。
塚本 その差って何かな?
望月 キーボードって、やっぱ近づきにくいんじゃないですか、その点ジョイスティックはソフトというか。そんな気がしますね。
木下 女性がやり始めたら、これはおいしいですよ。現在の倍の市場になるわけですから。
横山 いま、女性がパソコンを買わないっていうのは、ファッションになってないからだと思うんですよ。ノート型なんかが出てきて、オシャレになりつつはあるけど、ひとつ足りないのがブランド。オシャレな型にブランドがつけば、女性も買うと思うんですよね。セリーヌとか、グッチとかね。
塚本 それ、いいかもしれないね。でもNECっていうのが女性のあいだでブランドになってるっていう話もあるけど。
横山 でも、まだまだでしょう。もうひとつ、女心をくすぐる要因がないとね。
望月 持ってるとカッコイイというようなムードがない。
横山 まだまだドロ臭いと思われてるん

じゃない？　その辺でパソコンにかかわる連中もドロ臭いというか、暗いと思われてしまう。

塚本　ここ数年、女性の時代っていわれているけど、パソコンもそうならないとダメなのかなあ。

木下　なるでしょう。女性はまだ遊んでないですからね。いざ遊んでみればコレは！ということになるんじゃないかな。

望月　何かきっかけがあればいいんでしょうね。あっ、通信をやりたい女性が多いらしいですよ。

塚本　ものおじしないからなぁ。長電話も得意だし。あとはきっかけか…。

横山　僕が『インベーダー』に狂い始めたとき、まわりのヤツは、あんなものに金を使ってアホやなぁなんてコト言ってたんだけど、一度『インベーダー』が『プレイボーイ』に取り上げられたんですよ。それがきっかけになって、アホって言ってたヤツらがゲームセンターに通い始めたんです。

塚本　うーん、きっかけねぇ〜。キーボードのことでいえば、アイカメラかなんかつけてってことも…。

横山　でも現時点ではまだムリでしょう。

塚本　女性向けのパソコンかぁ。おもしろそうだな。

木下　できればおいしいですよ。これは。

塚本　とりあえず通信なのかなぁ。アメリカじゃ、結婚したりなんてこともあるからな。

横山　何にしても、ハードを買ってもらわないと、ソフトも売れようがないですからね。きっかけがあればねぇ。

塚本　きっかけねぇ。ムズカシイなあ。とりあえずビールをもう一本たのみましょうか？

一同　賛成です。

パソコンゲームの将来は映画型か？　小説型か？　それとも…？

塚本　何度か映画との比較が出てるけど、パソコンゲームって、映画と似た進み方をしてるような気がするんだよね。最初は趣味というか、情熱で成長して、トーキーの時代があって、音が入って音楽がよくなって、技術が進んで、いまじゃ3Dへ――というぐあいでしょ。

横山　なるほど。

塚本　て、映画はただ座ってるだけで、そこで音なんかでギャッとかなる。いってみればマッサージされてるみたいなものじゃない。ああ、気持ちいいなぁ、と思ってるうちにつき抜けちゃうっていうか。
横山　トリップしちゃうっていう…。
塚本　そう。でもパソコンはキーを打たなくちゃいけない。その度に現実に引き戻される。すると感動まで行きつけない。
横山　でも映画を見るっていうのは、100パーセント受け身でしょ、パソコンは多少なりとも、キーを打つことで自分の感情というか、意思が入っていける。そこはいいと思いますよ。でも映画のスクリーンとパソコンのディスプレイじゃ情報量の差があるでしょ。そこで、ディズニーランドのスペースツアーズって新しいのがあるでしょ。あれは映画の中での最先端だと思うんだけど、あれでも果たしてどこまで実体験に迫れるかというと難しいものがある。するとパソコンはまだかなっていう気がしますね。
木下　うーん、パソコンはイメージのほうへ行くと思うんですよ。パソコンは頭の友達でしょ。頭は、ないものをイメージする機能だから創造させてやればいいと思うんですよ。
横山　そうすると、映画より小説に近いという…。
木下　やっぱり。パソコンメディアに合ったものを作ったほうがいいと思いますよ。形を見せてあげなくても、そのものを創造させてやれば感動を生みだせるはずですよ。
横山　僕は映像人間だから、少しでも形で表すほうが好きだなあ。
木下　どんなにおもしろいデートゲームにしても、実際にデートしたほうがおもしろいわけでしょう。
横山　でしょうね(笑)
塚本・望月　そりゃそうだよ(笑)

LEADERS

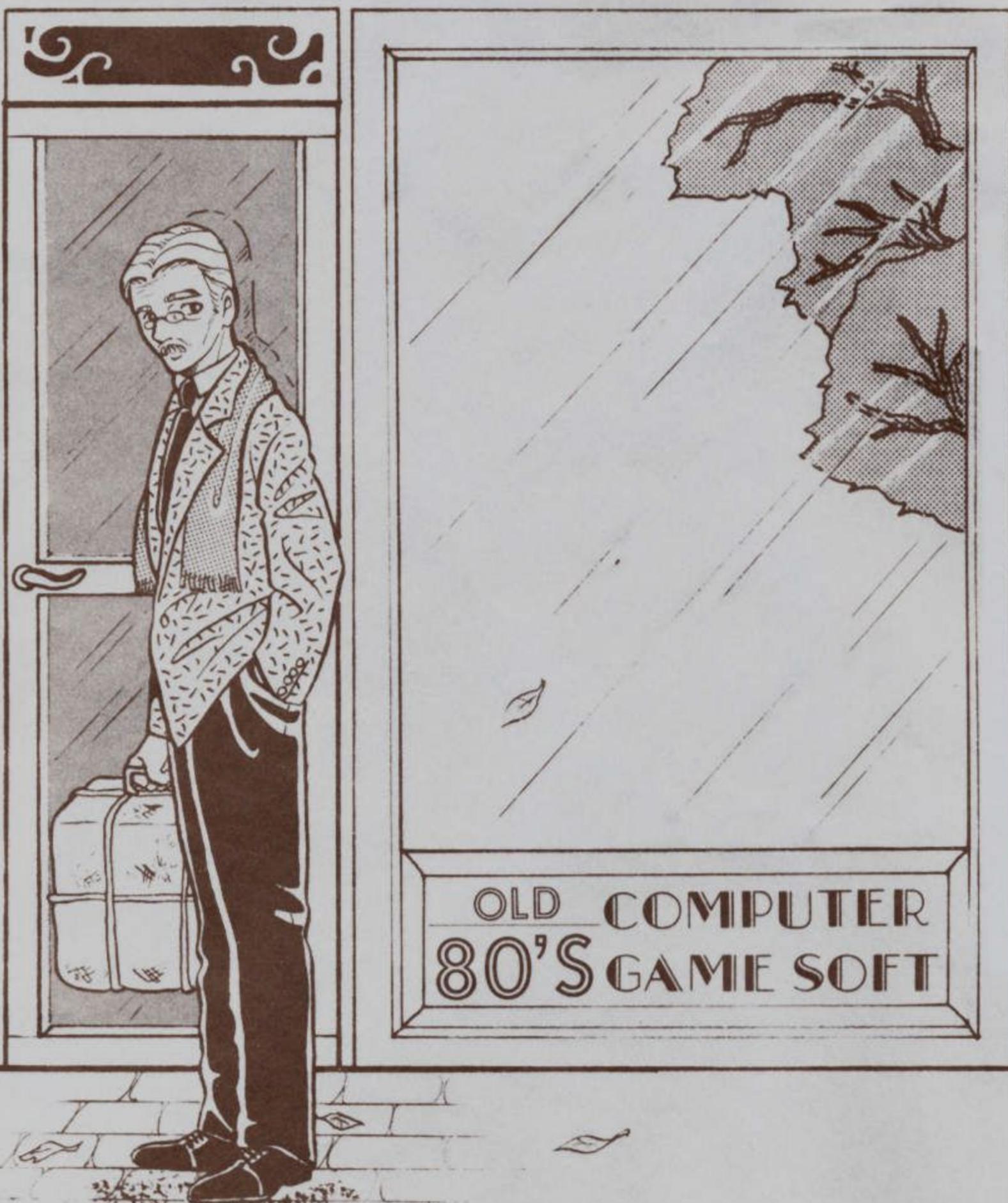
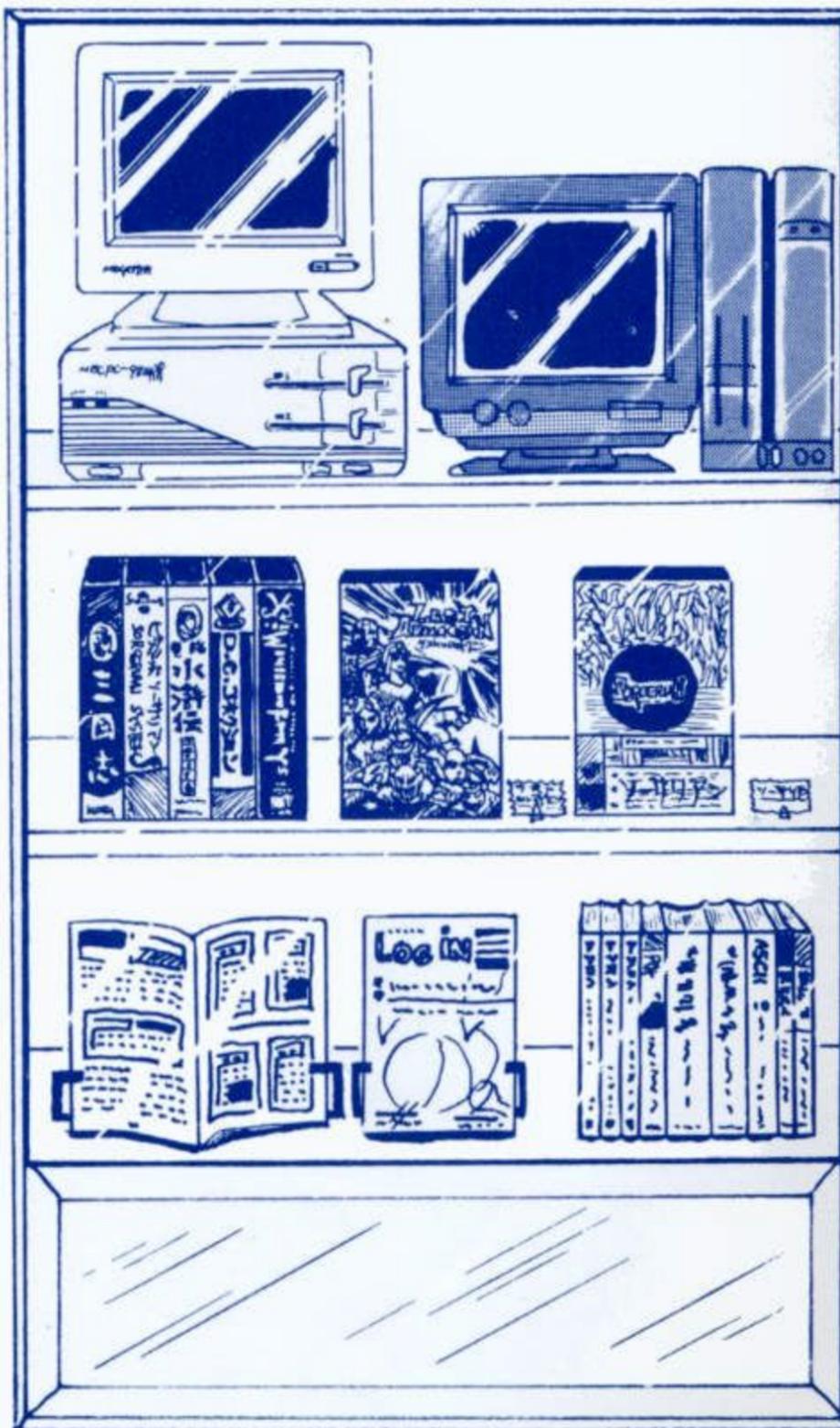
90年代には『エミー』型ソフトが花開く!?

塚本　やっぱりさぁ、パソコンって先が見えにくいからおもしろいんだよね。80年ごろは、コンピュータはスゴイ！　これはたいへんだって感じがあってさ、そこでワッと群がったんだけど、80年の中ごろでちょっと平行線になって、ここ2、3年でまた上向きになってきて、90年はおもしろくなりそうな気がするなぁ。
木下　人工知能が発達して、ゲームに入り込むようになったらおもしろいですよ。
望月　おもしろそうですね。人工知能というと『エミー』があるかな。
木下　そう、『エミー』がもっと発達していって、いろんなゲームと合体しちゃう。『エミー』を読み込ませてゲームをスタートさせると、人工知能対人間のゲームが楽しめるというふうな。
塚本　うわぁ、『エミー』がバカ売れしちゃうんだ。
横山　うちは人工知能で、表現は3Dなんてゲームができたら最高だな。
望月　やはり、コンピュータはまだ無限に近い可能性をもってますねぇ。
塚本　もってますよ。それを引き出すために、パソコンにかかわる人たちにもっといい環境を与えられたらと思ってるんだよね。個人的な夢なんだけどさぁ、一人ひとりがそれぞれの分野で、フル装備のスタジオを持って、それが何百も集まってて、スタジオシティみたいなものを形成して、スタジオの一つ一つに歴史と未来があって、そのシティでどんどんソフトを開発していくというようなシステムがあったらいいと思うんだよね。
木下・横山　スゴイ！
塚本　アスキーは12年になるんだけど、大きくなったがゆえに、新しい人にチャンスを与えるっていう雰囲気が少しずつ減ってきてるんだよね。だから新しい人が、チャンスを得られて、カケもできるというようなシステムがあればと思うんだ。
望月　パソコンの可能性を引き出す人材を集めるにはすごくいいシステムですね。
塚本　現実的には難しいだろうけど。
横山　そういう環境づくりって大切ですよ。そのうちメジャーになって、女の子がキャーっていう職業になるかも。
一同　ハハハッ。
木下　新しい人たちには、どんどん遊んでもらわないと、90年代はいいソフトができない。頭を刺激して、イメージで心にジワンとくるようなソフトがね。
横山　僕は、やっぱり人工知能プラス3Dのゲームを早く見たいなぁ。
塚本　楽しみだなあ。
望月　そうですね。ただ、毎日もうちょっと家に早く帰りたいってのはありますけどね。
一同　ハハハハハッ

(終)

パソコンゲーム'80～'89
メモリアル・コレクション
不滅の名作と182の証言と

あの頃は、皆がこんなゲームに夢中だった！
さあ、トビラをあけて入ってみてください。

パソコンゲーム'80〜'89
メモリアル・コレクション
不滅の名作と182の証言と

COMPUTER SHOP.
三国志
水滸伝
LOG IN

ゲームが時代をリードした！ ~'82

P.7～9に紹介したパソコンゲーム業界の71人が選んだ63本のソフトを、以下に紹介しよう。意外にも、人気のあるソフト、人に影響を与えたソフトというのは集中している。もはや手に入らないもの、ソフトはあってもハードが消えてしまったものなども多いが、パソコンという新しい機械の未来に人生を託し、ワザとアイデアを競い合ってきた人々の"息吹"を感じ取っていただければ幸いである。

スタートレック

映画「スタートレック」を題材にしたSFSL（シミュレーション）。銀河地図を頼りにクリンゴン艦隊のいる星域にワープして戦う。人物が登場するなど、多くの改良版が出回った。

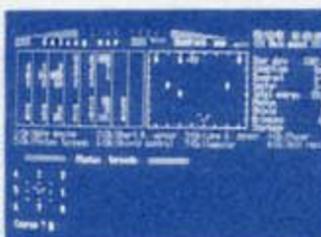
◀カラー版。長考すると叱られた。

これが好き!!

原田英樹／元スキャップトラスト
ゲーム性がとてもすばらしかった。ううっ、クリンゴンめっ。MZ-80がかっこよかったし、グリーンモニターもコンピュータって感じで感動したなあ。

鬼羅あきら／工画堂スタジオ
複雑な数字のやりとりを容易にやってくれた。ボードとコンピュータとをクロスさせるともっとおもしろくなるのでは、と夢を広げてくれたが、ただ遊ぶだけの日々であった。

曽根康征／エニックス
ハード購入の際に一緒に買った、初めてのソフトだった。

瀬尾文彦／工画堂スタジオ
いちばん最初にパソコンで遊んだゲームで、自分でリストを見て、打ち込んだ。

スペースインベーダー

日本全国津々浦々、否、世界中がこのインベーダーに侵略、洗脳された！

◀高得点が出るのは、ン発目だ。

これが好き!!

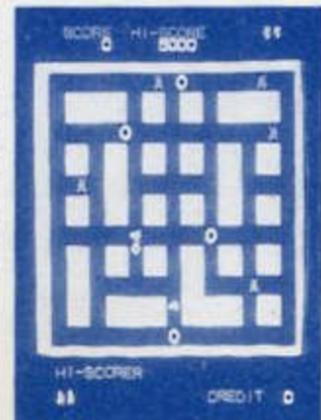
ヘンク・B・ロジャース／BPS
よくやった。真ん中から攻略する方法を開発したり…。ゲーム・ビジネスを作り出したのは、このゲームだ。

高橋利幸／ハドソン
ドラマしか流れていなかったテレビ画面のなかで「こんなことができるのか」と衝撃を受けました。絶対忘れられないですね。

名越康晃／BPS
中学1年になって初めて遊んだアーケードゲーム。小づかい、家でバイトしたお金のほとんどをこのゲームに使いました。おかげで100円でいつまでも遊べるようになりました。

八巻龍一／ボーステック
これを、その当時考えた人は天才だ！

平安京エイリアン

エイリアンを、穴に落としてやっつける『ロードランナー』の原型ともいえる作品。地味ながら、ワナのしかけ方やタイミングが楽しめた。作者は当時の東大生。

◀どこに穴を掘るか、それが問題だ。

'79年

これが好き!!

藤田知之／辰巳出版
『平安京エイリアン』は、TVで紹介されているのを見て印象深かった記憶があります。世の中には変わった才能の持ち主がいるもの、と感心しました。

小沢コンラッド／クエイザーソフト
このソフトを作ったのが大学生と聞いて、すごい人がいると思った。そのあと自分でもゲーム作りに挑戦すると決めた。

山本陽一／ビー・エヌ・エヌ
当時としては、なかなかユニークなネーミングだった。私はこのゲームは苦手だったが…。

片桐久仁彦／東映動画
いまから思えば、当時のマニアはほんとうにすごかった。ハードは手作りという状況の中で、オリジナリティあふれるゲームを作り上げていった。これもそのひとつ。

'78-

ミサイル・コマンド

敵の核攻撃に対し、トラックボールで迎撃ミサイルの狙いをさだめて撃ち落とす。町やミサイル基地が次々と廃墟となっていく様子には、衝撃的なものがあった。

◀面が進むと進路を変える弾も登場。

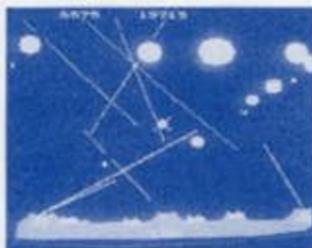
'80年

これが好き!!

夢小路歩／ブロダーバンドジャパン
操作がいそがしく、とても難しいゲームだった。シンプルなくせに派手な、アイデアで勝負のゲームといえるだろう。ただ、最後のゲームオーバーの爆発には腹が立つ。

大矢哲也／NCS
トラックボールに3ボタン、当時としては異色のゲーム。ミサイルの照準を横にずらしつつミサイルを撃ちまくる"バリヤー"という技もあった。うー、いまでもやりたい。

南都俊一／BPS
あのころとしてはとても難しく、すぐ終わってしまいました。コックピットでの印象がとても深く残っています。

勝又展／ホット・ビィ
発想がすごい。ゲーム性は難易度が高かったが、いまでも十分プレイしておもしろい。

スター・ブレイザー

横スクロール型のシューティングゲームの初期の傑作。5面しかないが、急降下爆撃をしたり、追尾ミサイルをかわしたり、非常に個性的な画面構成だった。

'81年

▶風船爆弾をよけながら…。

これが好き!!

菅はるこ／フリーライター
当時国産機のゲームは、泣きたいくらいお粗末だった。日本人は発想が貧困なのか、などと悲観的に考えていたが、日本人が作ったこのソフトを見たときは非常に嬉しかった。

富田富美子／エディター
緑を破壊すると、減点になるんだ、などと解説されながらやった記憶があります。後に移植版が出たけど、やっぱり最初のAPPLE版がいい／

加藤正幸／日本ファルコム
あのフィーリングが抜群だった／ ホーミングミサイルのあの動き、バリバリというレーダーや建造物の壊れる音、今でも忘れられない。

山口和夫／スタークラフト
自分がプロデュースして、トニー鈴木が作ったゲームだ。トニー鈴木はやはり天才だったと思う。彼のゲームシステムは、いまから考えてもよくできている。

オリオン

秀作がたくさん飛び出した60用のＡＸシリーズ。なかでも宇宙をかけめぐる『オリオン』と迷路ゲーム『クエスト』を組み合わせたＡＸ－５は、大ヒットした。

◀ビクッとするほど敵弾もリアル。

'82年

これが好き!!

上坂哲／ゲームアーツ
パソコンソフトで、初めて操作する楽しさを味わえたソフトです。パソコンソフトであれほどの臨場感を出せたゲームは、いまだに出てないんじゃないですか？

呉英二／呉ソフトウェア工房
テキストグラフィックによる3Dのケッ作。いまあるスタークルーザーよりも、速い／(当たり前か)。ボックスで構成されたキャラがなかなか見せてくれた。

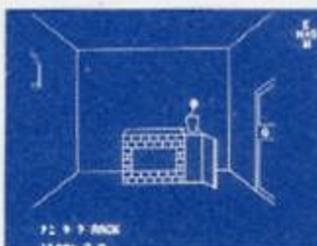
新井直介／テクノソフト
当時はまだまだ3Dゲームが少なく、とても新鮮でした。四角い箱が飛んでくるだけでしたが、3次元グラフィックスを勉強し始めたので、なおさら印象深かったようです。

横山英二／T&Eソフト
基本はアップル版だと思いますが、とにかく3-D表現のリアルさに感動しました。現在でも十分楽しめるゲームだと思います。

ミステリーハウス

APPLE版にヒントを得て、マイクロキャビンがいち早く世に送ったアドベンチャー。家具を動かし、ロープをよじ登りながら、多くの人がアドベンチャーファンになった

'82年

▶線画のシンプルな絵だったが…。

これが好き!!

野内幸雄／フリーアーチスト
アドベンチャーゲームというものを初めて知った。大変なアソビがまたできてしまったと思った。いまから思うと線画による単純な内容。それでも四苦八苦しながら興奮した。

石渡健太／呉ソフトウェア工房
当時、親に「パソコンは英語の勉強になるから…」などと言い、パソコンを買わせてしまいました。ゴメンナサイ…。

大津正徳／マイクロキャビン
ワイヤーフレームのアドベンチャーだったが詰まってしまい、壁を壊して先に進めたときは嬉しかった。BASICだったため、リストを見て使用できる単語を調べたりしていた。

本田久／マイクロネット
これはもう、誰もが選ぶに違いない。日本初の、アドベンチャーゲームです。私はＭＺ－2000で見たのですが当時ものすごい衝撃を受けました。忘れ得ぬ名作と言えるでしょう。

いまだに人気のある超ロングセラー

'83

信長の野望シリーズ

光栄	
発売	83.5　全国版：86.10 戦国群雄伝：88.12
機種	88/98/X1など→※参照
ジャンル	SL

時代とともに育ってきたパソコン界の不老ソフト

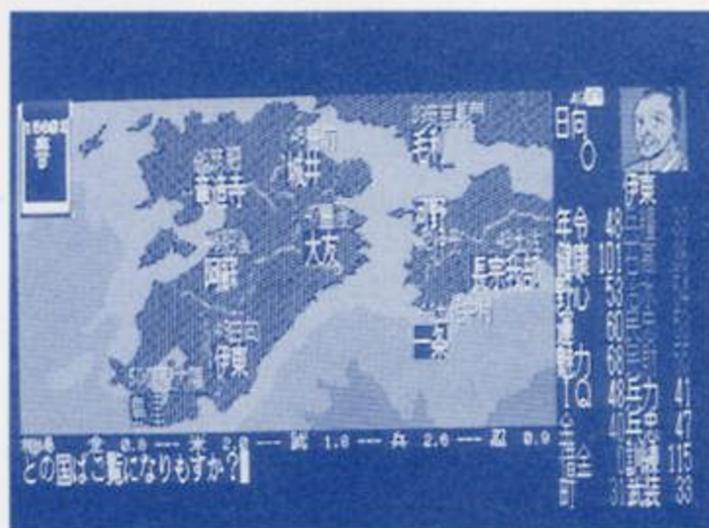
光栄といえば、歴史シミュレーションの総本山のイメージがあるが、その礎をつくったのが『信長の野望』である。ご存じのように、このゲームは戦国時代をテーマにしたウォーシミュレーションで、単純にいうと「陣取りゲーム」である。現在まで、『信長の野望』『同・全国版』『同・戦国群雄伝』の3バージョンがあり、その人気はいまだ衰えることのない強さを発揮している。どうしてここまで人気が出たのか？　それはシリーズ初期の段階で、ユーザーに受け入れられたという事実がいちばん大きい。

発売当時（83年）のシミュレーションゲームは、ゲームとして夢中になって楽しめるものが、非常に少なかった。『信長』はまず、テーマの選択がよかった。舞台が戦国時代で、何年たっても飽きられないテーマだったことが、名作と呼ばれるゲームに仕上がった大きな要因だろう。

さらに、システムの単純さとデータの数値化、それに他のゲームでは見ることのできなかったエリア方式とバトルマップの組み合わせを使用している点で、非常にわかりやすいゲームだった。

それまでのゲームは、エリア方式の場合、そこに移動して戦闘になったとき、戦闘結果のメッセージが表示されるだけのものがほとんどだったのだ。それを、ヘックスで区切ったバトルマップを組み合わせ、だれにでもわかるゲームに仕上げたのである。

▲初期バージョンの戦闘画面。

▲カラフルになった『戦国群雄伝』。登場人物の顔も、よりリアルになった。

発売以後、次々に新しい『信長の野望』が発売されてきたが、その変遷を見るとおもしろい。最初はグラフィックといえるものはほとんどなく、地域も日本の中央部のみと非常にシンプルだったものが、『全国版』になるとその名のとおり、日本全国を網羅し、グラフィックも格段によくなった。コマンドごとに、さまざまな絵が出てきて楽しませてくれる。基本的なシステムは変わりがないが、グラフィックを強化したのだ。

それが『群雄伝』になると、武将を中心にしたシステムになり、地域も若干小さくなり『信長の野望』のイメージが一変する。これからも新しい『信長』が登場するのを待ちたい。

▲全国版のマップ。名前で国の支配を表している。

これが好き!!

奥山浩幸／ゲームシナリオライター
いままでにないタイプのSLGだったので、徹夜でプレイをした。仲間うちでは、いかにバグを出さずに長くプレイをするかを競ったのが懐かしい。

野村宏平／フリーライター
『信長の野望』は何回プレイしてもあきない。のべにすれば、このゲームに費やした時間が、全ゲーム中、最長となるだろう。

上野安久／コスモス・コンピューター
信長の野望を息長く売り続け、シミュレーション一筋(?)にこだわった光栄の忍耐に敬意を表します。

久保田裕／パラダイム
当時「POPCOM」誌の新作ソフト紹介を担当していて、たしか3～4回記事を書いた。知り尽くしたゲームなのに、その度に徹夜でやっていた！

板倉由次／日本クリエイト
この年は『ドアドア』『アルフォス』なんかがハデでしたが、夢中になったのはこれでした。なかなか勝てなくて、プログラム改造したものです。

大矢哲也／NCS
学校のPC-88mkIIにかじりついて、夏休みをほとんどこのゲームに費やした。エラーで止まったり、なんとなく人間くさくておもしろかった。

※　他に「信長の野望」は60／66／80／FM／X68／TOWNS／MZ／X1／S1／SMC／B16版などがある。

ジャンルわけの表記の意味は、以下のとおりである。
AC→アクション／AV→アドベンチャー／MT→ミュージックツール／P→パズル／RP→ロールプレイング／SL→シミュレーション／TB→テーブルゲーム

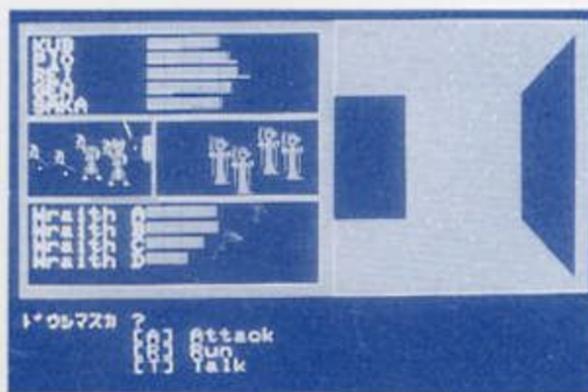
日本のRPGの幕を開けた不朽の名作

ザ・ブラックオニキス シリーズ

BPS	
発売	ザ・ブラックオニキス：83.12 ザ・ファイヤークリスタル：84.11
機種	80/88/98/FM/MZ/X1
ジャンル	RP

カラー迷路の謎解きに捧げた青春の日々！

ロールプレイングゲーム――いまでこそ小学生でも知っている言葉になったが、これがなんとも新鮮な響きとして、耳に快い時代があった。そして、その輝きと羨望を独り占めしていたのが、この『ザ・ブラックオニキス』である。

まず圧倒的だったのは、ユニークなモンスターたち。これ以前のRPGとは比べものにならないくらいすばらしいデキだった。いまのゲームでは当たり前のことだが、登場人物たる自分とその仲間が見えるのもよかった。しかも、設定したキャラの髪形、服装がリアルタイムに変更されたり、どんな武装をしているのかもわかる。くすりビンを買うと腰にブラ下げるではないか…、と当時のプレイヤーは感激したわけである。

このゲームを作ったのが、ハワイ大学出身のアメリカ人だったことも、当時の日本人のファンタジックなイメージを増幅させた。彼らはウィザードリィを意識しながらも、HPや経験値、ダメージをグラフィック表示するなど、「わかりやすさ」に配慮した。これも、成功の要因の一つだろう。コマンドが少ない、魔法が使えない…などなど、一部のアップルファンからは「要望」の声も聞かれないわけではなかったが、日本でも、否、88だからこそこんなすばらしいゲームが楽しめる！と、みんながとびついたのである。

▲ランダムに作られる人物名が愉快だ。

▲ブラックタワーに登ったときは皆感激する。

しかし、3D迷路を進むには、時間のかかるマッピング作業は不可欠で、多くのゲーマーたちがこの中をさまよった。とくに最下階の難解なカラー迷路は、よくも悪くもRPG入門者の心に、深く思い出を刻んだに違いない。

こうして、翌84年には、パソコン雑誌の数々の賞を独占してしまった。そして、この年の11月には、Templeのドアが開き、続編『ザ・ファイヤークリスタル』への道がつながったのだが…。第一作に精力を使い果たしてしまったのか、人々を冒険の旅に巻き込むことはできなかった。魔法が使えるようになったり、放った攻撃が怪物めがけて飛んでいったり、さまざまな改良があったのだが…。

囲碁ソフトもいいし、テトリスも楽しいが、もう一度日本人では作りえないようなRPGを発表してもらいたいものだ。

▲ブラックオニキスの戦士たちが、そのままファイヤークリスタルへ。

これが好き!!

渡辺桂子／エディター
初めて夢中になったRPGです。いま考えると絵は稚拙でいまいち見にくい画面ではありましたが、何回挑戦してもおもしろかった。

中村一秀／データウエスト
初めてプレイしたRPGです。学生時代は友人宅に押しかけ、夜通しマッピングやコボルトいじめに精を出していましたね。

小沢コンラッド／クエイザーソフト
このゲームで人生が変わった。おかげでゲームがやりたくなりました。

南都俊一／BPS
自分が戦っているイメージを与えてくれたゲームです。いまでもときどきプレイしている。このゲームに影響されてBPSに入った私です。

呉英二／呉ソフトウェア工房
ロープレなるものを教わった。X1用にオールマシン語にコンバートした。あの異国情緒あふれるキャラにはなんとも懐かしさをおぼえる。

鬼羅あきら／工画堂スタジオ
人に勧められ、このクソ忙しいのにと義理で始めて目から鱗。その後の工画堂のゲームもガラリと変わってしまった。悔しいので多くを語りたくない。

機種についての表記の意味は、以下のとおりである。60→NEC・PC－6001シリーズのいずれかの機種（以下同様）／66→PC－6601シリーズ／80→PC－8001シリーズ／88→PC－8801シリーズ／98→PC－9801シリーズ／FM→富士通・FM－8、7、77シリーズ／TOWNS→FM TOWNS／MZ→シャープ・MZの各シリーズ／X1→X1シリーズ／X68→X68000シリーズ／S1→日立・S1シリーズ／B16→B16シリーズ／SMC→ソニー・SMCの各シリーズ／PA→東芝・パソピアの各シリーズ　MSX→MSX1および2

米国生まれのゲームが日本で育った

ロードランナー

ブロダーバンド／システムソフト ソフト・プロ／ソニーほか	
発売	83.7
機種	APPLE II /60/66/80/88/98/FM/XI/SI/SMC/MSXほか
ジャンル	AC

パズル＋アクションゲームはあきないのだ！

ゲームファンなら、大人から子供まで一度はプレイしたことがあるのが、このロードランナーだろう。82年、ブロダーバンド社からAPPLEII用として発売され、爆発的なヒットとなった。その後、国産機種への移植が始まり、PCシリーズでは60、80、88、98版まですべて出た。他に、FM、XIシリーズ、SMC、セガ、ファミコン…、最終的にはアーケード版までの登場となった。もはや、タイトル画面でおなじみの王冠マーク（ブロダーバンド社のマーク）を見ても、アメリカ産のゲームであることに気づく人はいないのかもしれない。そのくらい国産のほとんどの機種で遊ばれた。

このゲームを基盤にして、ブロダーバンド社は大ソフト会社に成長し、やがて日本法人まで設立されることになる。『ロードランナー』はパソコン出身のゲームとしては、日米を問わず、最高にヒットした作品の一つだ。

ロードランナーとは、日本語に訳せば「鉱脈の走者」だが、「道路の走者」と勘違いしている人もいるようだ。迷路状の鉱脈に置いてある金塊をすべて集めれば一面クリアできる。一見なんの変哲もないアクションゲームに思えるのだが、プレイするとその奥の深さに驚かされてしまう。

どう考えても取れないような場所に金塊が置かれてたりする。いかにして取ってくるか、パズル的思考も不可欠だ。時間差攻撃、穴を掘るタイミング、敵キャラの利用…などなど、さまざまなテクニックも応用しなければならない。

また当時としては、ステージが150面あることも画期的だった。これ以降、やたら面数のあるゲームが出てきたが、多ければおもしろくなるものではない。初級、中級、上級と難易度が徐々に上がっていく構成が魅力的だったのだ。

この後、難問ぞろいの『チャンピオンシップ』版が発売され、ファンをますます泥沼へ引っ張り込む。解法の研究誌、図解書も出た。これなどは、さしずめゲームブックの元祖と言ってさしつかえないだろう。

◀これが本家、オリジナルのAPPLE版だ。

◀システムソフトの60（66）版。すばらしいデキだった。

◀ファミコン版はキャラクターがかわいくなって登場。

▶ソフト・プロのFM-7版。金塊が細長かった。

これが好き!!

菅はるこ／フリーライター
敵の攻撃をかわすタイミングと、迷路を壊し金塊を手にするあたりにパズル性があり、あきない。子供から大人まで多くのファンをつかんだ。

加藤久人／パショウハウス
こんなおもしろいことが世の中にあっていいのかと思ったものでした。

高橋利幸／ハドソン
これくらいシンプルなゲームはない。でも、頭を使わなくちゃならないし、スピード・操作性も必要だし、すべてを含んだゲームだ。

松崎昇／フリーライター
まったく新しい、ユニークなゲーム性を感じた。

野内幸雄／フリーアーチスト
日本に輸入されて、すぐやった。直感的にスゴイ！と思った。あれほどまでのヒットと、国内パソコンへの移植など、考えてもみなかった。

夢小路 歩／ブロダーバンドジャパン
Jスティックを3本もこわし、ボタンを押す親指は、曲げると激痛が走るほどやりこんだ。150面を全部解き、オリジナル面も雑誌に送った。

これぞパソコンパズルの王様だ！

倉庫番 1、2、パーフェクト

シンキングラビット

発売	1：83.4　2：84.2　パーフェクト：89.11
機種	60/80/88/98/FM/MZ/X1/X68/S1/MSX
ジャンル	P

簡単なBASICプログラムに潜む魅力とは…

いまどきの学生はリッチである。夜も寝ずにセッセと原稿を書いている貧しいライターとはエラい違いなのである。気ままに楽しくお仕事をして、いっぱい稼ぐのが当たり前の彼らにとって、『倉庫番』のアルバイトなど、今は昔の物語かもしれない。

いまでこそ、パズルゲームの元祖に位置づけられるこのゲームも、当初は、散らばった荷物を指定の場所に片づけるだけなんて「カンタンカンタン」と安易に始めるケースがほとんどだった。だが、待ち受けていたのは、迷路のごとき倉庫の中での、力仕事ならぬ頭仕事だった。

どんなに力があろうとも、動かせる荷物は、一度に1個だけ。しかも荷物は押すことしかできない。この一見なにげなさそうな就業規則がこのアルバイトをおもしろく、いや難しくしている元凶だと気づいたときはすでに遅い。そう、すっかり中毒になっているのである。

翌年、『倉庫番2』が発売されると、このアルバイトは爆発的なブームとなり、当時としては、驚異的な数字を残した。さきの『鍵穴殺人事件』と合わせ、シンキングラビットは、まさに飛ぶ鳥を落とす勢いだったが、最近、ちょっと元気がないのは寂しいかぎりである。

▲簡単な操作だが、奥が深〜い。

これが好き!!

ヘンク・B・ロジャース／BPS
いいアイデアだ…くやしい！ RPGやSLGは、シナリオ、プログラム…たくさん入れて作るが、これはすごく簡単。でも、おもしろい。

佐藤悟／アスキー
アニメーションや高速テクニックを競っていた時代に、BASICで画面も地味なのに抜群におもしろかった。ゲームの本質を改めて教えてくれた。

迷宮入り必須?の難事件は今

鍵穴殺人事件

シンキングラビット

発売	83.8
機種	88/98/FM
ジャンル	AV

温故知新？ 推理アドベンチャーの元祖ここにあり！

それはまだ、アメリカ産のゲームがハバをきかせていたころのこと。関西は宝塚で発生した密室予告殺人は、日本初の本格的アドベンチャーゲームとして、全国規模の大事件へと発展、数多くのゲーマーを睡眠不足地獄へと引きずり込んだ。これが世にいう、『鍵穴殺人事件』である。

一通の殺人予告から始まるこの完全密室殺人劇は、死体が消えるおまけまでつく。さらに、容疑者の7人は、いわくありげな人間関係でつながり、尋問も思うように進まない。これといった決め手もないまま、捜査は、難航を極める。当時、アドベンチャーゲーム界は、まだアメリカ産のリメイクがほとんどで、国産機ユーザーは推理を深めていく手だてをもっていなかった、という状況も、捜査を混乱させる結果となった。

さまざまな難事件が氾濫する現在のアドベンチャーゲーム界にあっても、『鍵穴殺人事件』は、ストーリー展開といい、難易度といい、少しも見劣りしない。いまとなっては稚拙なグラフィックスでさえも、不気味なムードを感じさせる効果となっている。

事件発生から6年——この愛すべき難事件を解決した名刑事、果たして何人いるのだろうか。

▲これが、殺人事件の幕開け。

これが好き!!

藤岡千尋／クリスタルソフト
仕事が終わってから2時間ずつ楽しんで解いていった。探偵推理物のAVGおもしろさを堪能したが、ほんとうは少し今林社長にヒントをもらった。

伊藤佳代子／フリーライター
アクションの苦手な私に、パソコンゲームのおもしろさを教えてくれたのがこれ。結局この業界に足を突っ込むきっかけになったゲームです。

完成度抜群のモリタン・ソフト

アルフォス／森田のバトルフィールド

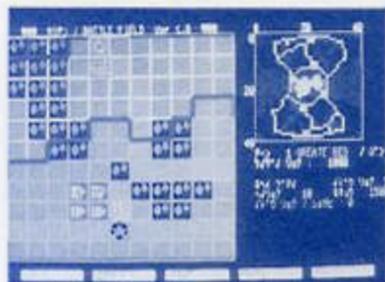
エニックス

発売	アルフォス：83.9　バトル：83.5
機種	アルフォス：88/PA 森田のバトルフィールド：88
ジャンル	アルフォス：AC　バトル：SL

シミュレーションもアクションも一級品！

懸賞つきコンテストを真っ先にやったエニックスは、「スター」たちを大勢抱え込むことができた。ドラクエの堀井雄二、チュンソフトの中村光一…。だが当時、群を抜いて人気があり、栄光をひとり占めしていたのは森田和郎だった。とくにこの年、異なったジャンルのゲームを2本出し、その完成度の高さ、スピードの速さには、みな、舌を巻いた。

『森田のバトルフィールド』は、コンテストの最優秀作品。二人の対戦者が向き合う戦場のマップは、平等を期するためか、点対称になっている。最近の『大戦略』などと比べると単純でこぢんまりしていて、将棋に近い。しかし、地形の変化がひと目でわかったり、占領地の色が変化したり、きわめてわかりやすい。シミュレーション・ウォーゲームの普及にひと役買ったといっていいだろう。

『アルフォス』はゼビウス型（というよりは原作「ゼビウス」の縦スクロール・シューティング。「ナムコ」の了解を取りつける、というミソをつけてしまったが、これまた森田の名に恥じぬみごとなデキだった。

ただし、昨今はゲームの完成度もさることながら、発想の奇抜さが求められる時代だ。今後の森田氏はどんなゲームを作るのだろうか。

▲明るくて美しいバトル画面。

これが好き!!

原田英樹／元スキャップトラスト
うおおおっ、パソコンでアーケード並みのゲームができるっ、って喜んだものです。とてもきれいでゲームのできもよく、友達とはまりました。

呉英二／呉ソフトウェア工房
アイデアはゼビウスだが、できのよさには感動した。負けずに『ZENON』を作ったがおよばなかったね、くやしい…。

スターアーサーこそヒーローだった

スターアーサー伝説シリーズ

T&Eソフト

発売	I：83.8　II：83.12　III：84.12
機種	60/66/88/FM/X1/MZ/S1/MSX
ジャンル	AV

宇宙を駆け巡る、初のシリーズアドベンチャー

輸入版に圧倒されっぱなしだった日本製AVGのなかで、ひときわ目だった元気印、それが『スターアーサー伝説』シリーズだった。

このソフトのカセットテープを、心ときめかしてロードしたAVファンは少なくないはずだ。このゲームが火つけ役となってAVブームが広がり、『サラトマ』『ウイングマン』などの初期黄金時代を迎えることになる。

『スターアーサー伝説』は、宇宙暦3826年の銀河系宇宙を舞台に、救世主スターアーサーが悪の支配者ジャミルを倒すストーリー。『惑星メフィウス』『暗黒星雲』『テラ4001』の三作からなる初のシリーズものでもある。当時流行していた映画「スターウォーズ」のように、一作ごとに舞台が変わり、最終戦争に向かって広大なスペースファンタジーが展開していく。

一作ごとに新しい趣向が凝らされていた点も、注目に価する。IIではシューティングゲームが組み込まれ、IIIになると、体力、集中力など、RPGの要素が入り、AVの新しい可能性を提示した。シリーズもののAVGに市民権を与え、ひとつの指針を示してくれた作品として忘れることのできないソフトだ。

▲カセット3本入りだった！

これが好き!!

夢小路歩／ブローダーバンドジャパン
この頃のAVにしてはシナリオがよく、スピードもあった。「たたく」とグラフィックツールのカーソルみたいのが現れるといった工夫も見られる。

大津正徳／マイクロキャビン
カセット3本組のパッケージの大きさが新鮮だった。いま考えると分割ロードしているだけなのだけれど、そのときはすごいソフトと思ったりした。

ACパズルの決定版といえばコレ！

フラッピー 1、2

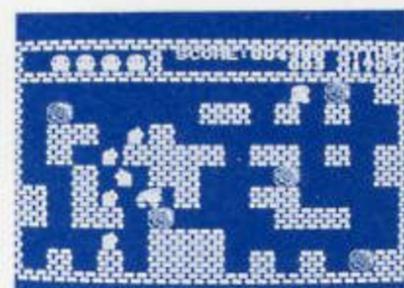
デービーソフト

発売	1：83.12　2：89.12
機種	1：60/66/80/88/98/FM/MZ/X1/S1 MSX/X68　2：X68…
ジャンル	P

にっくきエビーラも、いまとなっては懐かしい

『倉庫番』が平面型パズルだったのに対し、『フラッピー』は立体型パズルだ。ブルーストーンをブルーエリアに運ぶという単純なルールだが、運搬ルートには山あり谷あり。引力があるので、いったん落とした石は、持ち上げることはできない。穴ボコに入ったらアウトなのだ。そこで余分な岩を使って、平らなルートを作っていくわけだ。パズル的要素に加え、ユニコーン、エビーラなどのおじゃま虫の登場も、ゲームの楽しさを倍増してくれた。催眠キノコで眠らされた姿、岩に押しつぶされたときの表情…、かわいくて憎めない敵キャラなのだ。

ユニコーンは左右に動くだけ、エビーラはフラッピーめがけて追っかけてくる、という明確な性格づけもよかった。そして上級の問題になると、敵キャラを使って岩を壊すとか、岩でつぶしている間に空中でブルーストーンを押すとか、彼らも岩の運搬になくてはならない役割を果たすのである。

当時は、多くのプレイヤーが認定証をもらおうと先を競い合い、フラッピーグッズが出まわった。最近、さっぱり見かけなくなってしまったのがさみしい。ニユーバージョンを待っている人も少なくないんじゃないかな。(PS出ました98版！)

▲思考ゲームとしても一級品！

これが好き!!

白木則光／元チャンピオンソフト
あの軽快な音楽ととぼけたユニコーン、にっくきヤドカリのようなカオ？（だったかな）に誘われ、悔しさについ乗せられてしまった。

森田正徳／アイレム
かわいいキャラクターの割にシビアなゲームでした。必要なブロックを壊し、カニに殺されるのを待たなくてはならなくて、涙しました。

MSXソフトをぐ～んとレベルアップ

けっきょく南極大冒険／夢大陸アドベンチャー

コナミ

発売	けっきょく：83.12 夢大陸：86.10
機種	MSX
ジャンル	AC

パソコンゲーマーのこころを捉えた珠玉のソフト

軽快なスケーターズワルツにのって、どれほど多くの人たちが南極を走りまわったことだろう。「MSX」の美しき未来像が紙の上で語られていたとき、現実的な意味で光明を開いてくれたのが、コナミのROMシリーズだ。

カセットを差し込み、電源をONにすれば、すぐにおもしろいゲームが始まる。パッケージには、なぜか教育ソフトふうに「I LOVE 地理」なんて書かれてあったが、絵はきれいだし、登場キャラはかわいい、スピードも速い、操作性もいい…もう言うことなしだった。

ペンギン君を右に左に操り、クレバスをとび越えていく。クレバスからアザラシが突然顔を出すので、これをうまくよけ、魚や旗を取りながら制限時間内に基地を目指す…。こう説明してしまうと、どうもおもしろさが伝わってこないが、カーレースのように景色がどんどん流れてきて、気分がいい。カーブでは、遠心力で外側に流されたり、コースどりが微妙だし、ジャンプのタイミングも楽しめる。後にファミコンに移植されたときにも好評を博したのは言うまでもない。

この後、シリーズとして出た『わんぱくアスレチック』『ぽんぽこパン』なども、みなすばらしいデキだった。

▲続編『夢大陸アドベンチャー』

これが好き!!

宮崎秀規／アスキー
パソコンソフトの世界に新風を吹き込んだ。ようやく国内でオリジナリティに富む、画像、音楽、ゲームルール共にバランスのとれたものが出た。

新井直介／テクノソフト
理屈抜きで楽しんだゲームです。ROMの中身を解析したら、当時私には思いつかないハイテクが使ってあって、とても感動しました。

敵をドアに誘い込む不思議な魅力

ドアドア

エニックス	
発売	83.3
機種	80/88/98/FM/MZ/XI/PA/SI
ジャンル	AC

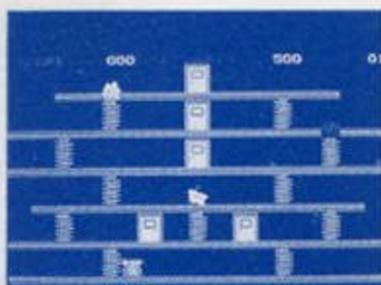
クチコミ、マスコミ……人気はどんどん上昇した

パソコンゲームがアーケードやファミコンなどのゲームとどう違うのか、なかなか説明しがたいものがある。ただ事実として、アーケードで大ヒットしたからといってパソコン版で成功するとはかぎらないし、またその逆もある。

『ドアドア』は後者の代表だ。パソコンのゲームとしては、売れに売れた。各パソコン誌のベストランキングの上位に長い間入っていたし、マイナーな機種にも移植されていった。だがファミコン版は、人気を獲得することはできなかった。

▲ノブの位置、これが重要！

発表された当時は、ゲーセン感覚で遊べるゲームといわれていた。イライラさせられるような、クソ遅いアクションゲームが多いころに、チュン君は軽やかに画面の中を動き回った。ドアの前を通る。ノブの方から通過するとドアが開く。追いかけてきたエイリアンが、部屋に入って姿が消える。すかさずドアをしめて閉じ込めてしまう！　こんなゲームだ。

逆方向からではダメだったり、せっかくエイリアンを閉じ込めても、すぐドアを開けると出てきてしまったり、ちょっとしたタイミングが楽しめた。

後にチュンソフトを主宰する中村氏のデビュー作であり、エニックスに大いに貢献したソフトである。

これが好き!!

飯島健男／パンドラボックス
FM－NEW7で初めて走らせたアクションゲームがこれ。やはりアクションゲームはアーケードでやるもんだとつくづく思い知らされました。

上野安久／コスモス・コンピューター
キャラ、動きのかわいらしさに魅力を感じました。

少女をレイプする、アダルトのハシリ

ロリータII

PSK	
発売	83.4
機種	88
ジャンル	AV

みんな親にナイショでやっていたHなゲーム

『ナイトライフ』『ロリータ野球拳』（ロリータI）などから始まったアダルトソフトも、83年に入ると『ロリータII』をはじめ、『マリちゃん危機一髪』『団地妻の誘惑』などが出て、ひそかなブームをつくるまでになる。

ジャンケンをして服を脱がすという『ロリータI』に比べ、このソフトは警察に見つからないように下校途中の少女をレイプするという、ストーリー？のあるアドベンチャー。ただし、文字が中心のテキスト版で、要所要所でHなグラフィックが登場するつくり。コマンドは自分で英単語を入力し、出てくるメッセージを頼りに、場面を想像しながら進めていく。

▲ロリータはアダルトの原点？

当時、テキストアドベンチャーはいくつかあったが、人気はこのゲームがピカ一だった。文章でもってストーリーを進めていくなんて、いまとなってはピンとこないかもしれないが、Hな小説でも読んでいるみたいで、妙に興奮するものなのである。

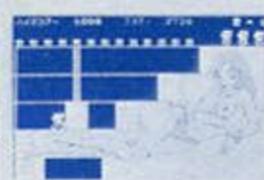
もっとも、ストーリーはかなり暴力的。Hなグラフィックが見られたというのが売れた最大の理由であろうが、悲しきは男の性である。ところでパソコンショップ高知（PSK）って、その後どうなったのだろうか？

これが好き!!

正影秀明／エディター
コマンドは自分で考え、しかも英語での入力！　辞書の中から時間をかけて探した単語を受けつけてくれないときは、CRTを蹴飛ばしたくなった。

天羽慶一／エディター
パッケージのイラストが、ギフトボックスの中に美少女が押し込められているという、ショップで手にするには、あまりにもインピな図だった。

まだまだあった'83ソフト!

ペンキ屋ユウちゃん
ポニカ／83.冬

AC／80,88
オジャマ虫の犬を追っぱらいながら、壁を全部塗ると…。ほのぼのとしたアダルトソフト。

将棋
コムパック／83

TB／FM
初期の対局将棋。実力は低かったが極めて高速。V2／V3とバージョンアップされた。

アップルツリー
テーピーソフト／83.夏

P／XI
ロビンフットになって蛇や蜂の攻撃をかわし、落ちてくるリンゴを射る。

Mach3 Flight Simulator
日本ソフトバンク／83.秋

SL／98
98の威力を見せつけた見事なフライトSL。ターボをONにすると超高速でスッ飛んだ!

女子寮パニック
エニックス／83.秋

AV／88,FM
女子寮にもぐり込み、ロムちゃんを連れ出す。間違うとすぐガードマンがとんでくる。

黄金の墓
ストラットフォード／83.秋

AV／60,FM,XI
ブロック片になって飛んでくる絵の出方が楽しかった。83年のAVとしては傑作。

マリちゃん危機一髪
エニックス／83.春

AV／88,FM,PA
かわいいマリちゃんを脱がす野球拳。テープ版で、女の子の肉声が入ってた!

3-Dゴルフシミュレーション
T&Eソフト／83.2

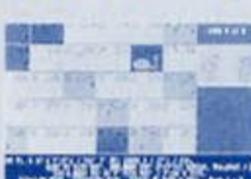
SL／60,66,88,98,FM,XI,PA
上空から見たコースが印象的。ボールの軌道がリアルに見られた最初のソフト。

機動戦士ガンダムI
ラポート／83.11

AV／88,98,FM,XI
初のキャラクターもの。AVのグラフィックのイメージを一新した。テーマ音楽つき。

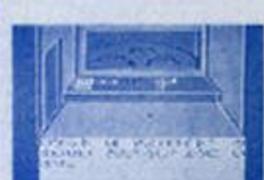
ミオのミステリーアドベンチャー
システムソフト／83.秋

AV／88
迷えるミオを屋敷から救出する。途中、ACシーンなども出てくる複合型のソフト。

大石油王
ブレーンメディア／83.冬

SL／88,FM,PA
採掘権、採掘機を買い、時間をかけて油が出てくるのを待つ。ゲリラの襲撃もあった。

クランストンマナー
スタークラフト／83.7

AV／88,98,FM
財宝を求めて廃墟となった街をさまよう。寂しげな館、庭、森、洞窟に謎がいっぱい!

ミッションアステロイド
スタークラフト／83.5

AV／60,66,88,98,FM
地球に衝突しそうな小惑星を破壊する、初のカラー版。キーを押しただけ時間が進む。

徳川家康
CSK／83.夏

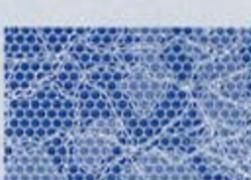
SL／80,FM,XI
外交戦略と戦闘の2つのモードからなる。ヘックス型の戦国ウォーゲーム。

軍人将棋
コムパック／83.秋

TB／FM
初期のテーブルゲームだが、爆発シーンをグラフィック化するなど、結構凝っていた。

ミュージック・ハーモナイザー
リットーミュージック／83

MT／60,FM
音楽ツールの基礎を作った優れ物。3巻セットで、音符入力、即興演奏…何でもできた。

バルジ大作戦
日本マイコン学院／83.夏

SL／88
第二次大戦末期のドイツ軍の大反攻を阻止。ターンが進まないと新手が参戦できない秀作。

コロニーオデッセイ
NEC／83

AV／66
66の発売に合わせて、NECが作ったディスク6枚組の超大作。小松左京監修。

ライトフリッパー
エニックス／83.秋

AC／88,FM
フリッパーがカワイイ。ACだが頭も使う思考型反射ゲーム。操作性もよかった。

ピンボール・コンストラクション・セット
コンプティーク／83.春

TB／98
天才ビル・バッジの名を不滅にした作品。すでに「アイコン」を実現していた!

ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド
ハミングバードソフト／83.夏

AV／98,FM
ハーフトーンを基調とした、森の緑が美しいファンタジックなゲーム。広い森が難関。

ラブアドベンチャー プレイボーイ
T&Eソフト／83.7

AV／88
彼女をうまく誘ってホテルへ。SL的要素もあったソフトタッチのアダルトゲーム。

プロ野球スーパーシミュレーション
JDS／83.夏

SL／88,98,FM,XI
タイミング勝負のAC的要素の強いSL。本格的な野球ゲームの礎となった。

ザ・パームス
ハミングバードソフト／83.5

AV／FM
原色の海のブルーや砂の黄色が鮮やかで印象的。カラー版AVの記念碑的ソフト。

元祖・アクションRPG登場 '84

ハイドライドシリーズ

T＆Eソフト	
発売	I：84．12　II：85．8 III：85．11
機種	I：60/66/88/98/FM/X1/MSX II：88/FM/X1　III：88/98/X1/MSX
ジャンル	RP

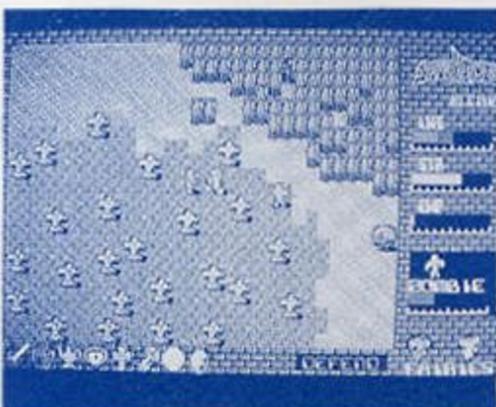
ハイドライドはパソコンゲームの救世主!?

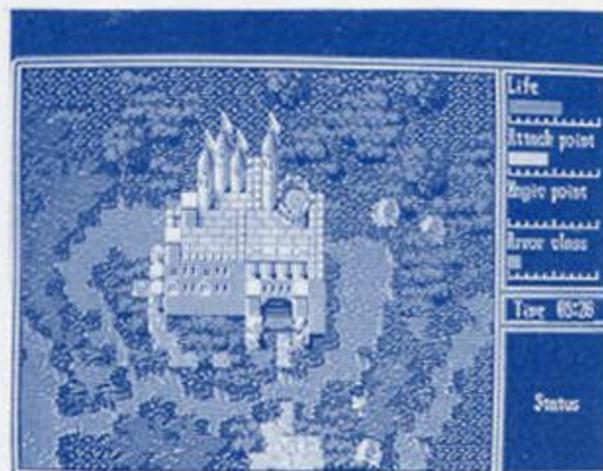
『ハイドライド』が、『ドラゴンスレイヤー』と時を同じくして登場したことは、パソコンゲーム史において大きなターニングポイントとなった。もし、この2本のゲームが発売されていなかったら、あるいは発売時期が2～3年遅れたとしたら、ファミコンゲームも含めて、現在のようなブーム、とくにRPGにおける人気はなかったかもしれない。それほど大きな影響を与えたのであった。

『ハイドライド』とはいったいどんなゲームであったのか!? 画期的だったのは、アクションRPGというジャンルを開拓したことにある。いまでは最も人気のあるアクションRPGのスタートは、まさに『ハイドライド』にあったのだ。

なかでもステータスを数字から棒グラフに替えた点が見逃せない。これによってステータスがグラフィック化され、「読む」のではなくプレイ中でも「見る」ことが可能になった。アクションするうえで、ステータスを呼び出すためのゲームの中断を防ぎ、ゲームに連続性をもたせることを可能にしている。そして、これまでRPGというジャンルにまとわりついていた、とっつきにくい、大変そう、マニア的といったムードを払拭し、コミカルな動きで一般のユーザーを引き込んだ功績は大きい。

ストーリーも主人公のジム君がモンスターと戦いながら成長し、魔王バラリスを倒すというRPGの典型。アイテムやイベントをバランスよく配し、プレイヤーをうまく引き込むように工夫されている。いま、もう一度プレイしてみても、その完成度の高さに驚かされる。もちろん、当時ベストセラーになったのはいうまでもない。

ベストセラーになれば二匹目を狙って登場するのが第2弾。『ハイドライドII』は、前作のシステムを継承しながらマップやダンジョン、ステータスをグレードアップした。ダンジョンなどではちょっと意地悪なトリックも施され、難易度は前作より高くなっている。が、アクションRPGの基本は同じで、これもよく売れ、T&Eの経営基盤はさらに強固なものとなった。やがて三匹目のどじょうが登場することになる。

▲RPGにアクション性が加わった。

▲難易度がかなりアップされた。

▲フィールドの広さ、ダンジョンの数、アイテムなど、非常にバランスのとれたゲームだった。

これが好き!!

奥山浩幸／ゲームシナリオライター
ハイドライドII、IIIは、日本のRPGで初めてプレイした思い出の作品。だけど、年なのか、アクションだし、クリアはできなかった。

藤森英明／フリーライター
ドラゴンスレイヤーとともにアクションRPGという新ジャンルをつくったケッサクだ。

中村一秀／データウエスト
広大なマップ、美しいグラフィック…自分の好みにピッタリでした。部屋の電気を消して写真を取り、雑誌ばりのカラーマップを作りました。

ヘンク・B・ロジャース／BPS
リアルタイムはやるべきですね。ハイドライドはパソコン上でファミコンゲームを実現した、と言っていいでしょう。

半沢秀徳／エスピーエス
アクティブロールプレイングゲームの元祖のゲームですが、音楽が単調ですぐ眠くなる。でも結構遊んだ記憶があるので、選ばせてもらいました。

藤田知之／辰巳出版
悪魔バラリスを倒した後に妖精がプリンセス・アンに戻り、"THANK YOU"と、礼を言うところに泣きました。

空前絶後のカオスゲームだ

ドラゴンスレイヤー シリーズ

日本ファルコム	
発売	I：84.11　英雄伝説：89.12
機種	I：80/88/FM/X1/MSX　英雄：88
ジャンル	RP

'84 '83 '82-

『ハイド』と正反対の開発コンセプト

『ハイドライド』とともにリアルタイムRPGの基礎を築き上げたのが、『ドラゴンスレイヤー』である。

同じジャンルのゲームが、ほぼ同時期に出現したというのに、その中身はまったく違う方向に向いていた。

まずストーリーだが、ハイドライドは魔王を倒すために一定の筋書きを進んでいくという、オーソドックスなものであった。これがドラスレになると、一応三つ首ドラゴンの首を取るという目的はあるものの、そこに至る過程はまったくの自由、筋書きはない。強いて言えば、剣を見つけるとかアイテムを探して強くなるとかだが、その間のイベントは自分勝手に作るのである。モンスターとじゃれるのもいいし、魔法でブロック崩しやブロック飛ばししてみるのもいい。本来の目的とはまったくかけ離れた遊びができる。ゲームの自由度が非常に大きい、カオス（混沌）ゲームなのだ。現在のゲームが秩序だった、管理されたゲームであることを考えると、これはいまだに画期的、空前にして絶後であろう。

モンスターもハイドライドでは、スライムなどオーソドックス。ひきかえ、ドラスレはカメがいたりタモリの顔が出現したり電化製品があったり、ハチャメチャな構成で、作者の企画意図が如実に表れる結果となっている。

スクロールの仕方も好対照だ。ハイドライドが画面切り替え方式をとっているのに対し、ドラスレは主人公が常に中心に位置し背景がスクロールする。この2つのスクロールは後にさまざまなゲームに引き継がれることになる。このように、『ドラゴンスレイヤー』と『ハイドライド』という2つのゲームは、オーダーとカオスというまったく相反するコンセプトからスタートしたゲームなのだ。

ついでにハイドライドは「アクティブRPG」、ドラスレは「リアルタイムRPG」の造語が使われ、この点でも対立していたというのもおもしろい。ともあれこの年のパソコンゲーム専門誌では、「リアルタイムRPG」という名称が採用され、同時に日本ファルコムも飛躍のスタート地点に立ったのである。が、ドラゴンスレイヤー2にあたる『ザナドゥ』では、ドラスレのコンセプトは薄れ、必然変異してしまうのであった。

▲自由度の高いドラスレ、デカキャラも登場すれば倉庫番もどきのブロック移動もあった。

◀ワールドマップもなかなか凝っていて、随所にギャグっぽい雰囲気がただよっていた。

◀敵キャラを集めておいてから魔法というのも、非常に快感のある遊び方だ。

◀ドラスレの魅力の一つが、ギャグしているキャラクター。顔と強さが無関係なのもグー。

これが好き!!

加藤正幸／日本ファルコム
思い出の作品です。ザナドゥやイースの発売後も根強いファンが残っていた。新ヴァージョンを作りたい！（昨年末に『英雄伝説』が出ました　編集部）

松田ばこん／コピーライター
人生の転機に、まる1週間身動きもせずにやり続けました。考えごとがあるとき、現実逃避したいとき、心を鎮めたいときに最適なゲームです。

ユニークなアイデアで連続ヒット

デゼニランド／サラダの国のトマト姫

ハドソン	
発売	デゼニランド：83.10 サラダの国のトマト姫：84.8
機種	60/66/80/88/98/FM/X1/S1/MZ MSX：デゼニのみ　SMC：サラトマのみ
ジャンル	AV

おカタイAVG界に笑劇的なパロディ旋風

当時のAVGは、悪くいえばおカタイお役所、正しい言葉が入力されないと、ちっとも先へ進んでくれないし、メッセージもあまりにマトモ。眉間にしわを寄せつつ腕組みポーズのゲーマーが多かったこと。そこに、こんなパロディ野郎が登場したんだから、もうたいへんな騒ぎになった。

千葉ディズニーランドに対抗する埼玉の「デゼニランド」を舞台に繰り広げられる、三月磨臼争奪戦は命がけの真剣勝負。にもかかわらず、スタートからエンディングまで笑える、笑える…。それもやはり、衝撃的なまでのバカらしさと、あきれるほどのパロディのおかげ。とにかく強烈な新しさだった。

また、テープ版を気長にロードしていた時代に、処理スピードの速さとグラフィックの美しさで、ディスク版の威力を見せつけたのもこのソフトだった。ただし、オチャラケているだけのお手軽ゲームじゃなかったからこそ、10万を超す記録的大ヒットにもなったのだろう。

大当たりした後に不調はつきもの。ところがどっこい、一発屋だの、2作目のジンクスなどなんのその。『デゼニ』に続いてさっそうと登場したのが『サラダの国のトマト姫』だ。ストーリー自体はどこにでもあるような、お姫サマを救出するファンタジーもの。それが『デゼニ』に負けず劣らずのヒットを記録したのは、登場人物ならぬ、登場野菜にミソがありそうだ。

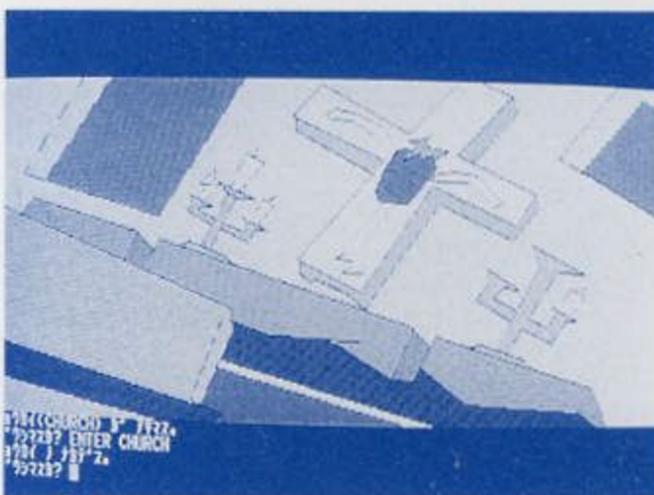
ヒロインのトマト姫にはじまって、悪玉がパンプキング、ヒーロー役はキュウリ戦士、キャベツ代官にウメぼし婆さん、とどめが機動メカダイコーンと、出てくるは、出てくるは…。これじゃまるで八百屋だよってくらい。そのうえ『デゼニ』級のダジャレがポンポンと飛び出し、最後までアキさせない。

当時「シリアス路線は似合わない」などと公言していたハドソンも、いつのころからか、似合わないはずのシリアス路線に変更してしまい、あの軽さが好きだったのに、と残念がるファンは少なくない。できることならもう一度、あの懐かしくもバカバカしいダジャレを聞いてみたいものだ。

▲愛嬌のある弁当屋の桃ちゃん。

▲キャラがウリのゲームだ。

▲一世を風靡したダフ屋のおじさん。

▲徹底したディズニーのパロディ。

▲最近、やたら殺伐としたゲームばっかりで、こういう夢のあるゲームって少ないと思いませんか？

これが好き!!

宮川まなみ／パラダイム
はじめて自分の力だけで解けそうなゲームだったのに、最後のほうでつまづいてしまって、とうとう攻略本の手を借りてしまった…クヤシー！

伊藤佳代子／フリーライター
いまのゲームから見れば、グラフィックも粗いしそれほどのデキではないかもしれないけれど、とにかくおもしろかった…。

島 博／元ソフトプラン
（サラトマには）いまのアドベンチャーにはない味があった。トマト姫がとってもセクシー？

石川健二／ストラットフォード
初めて購入したパソコン（MSX）のゲームの中で、いちばん印象に残っています（ATTACH）。

謎解きのスリリングを提供します

オホーツクに消ゆ

アスキー	
発売	84.12
機種	60/66/88/98/FM/MSX
ジャンル	AV

擬似体験、警視庁捜査一課刑事のAVG

AVGは事件発生とともに始まる。難事件、怪事件が起こるぞと、パソコン誌に予告されると、名探偵、迷探偵、挫折探偵といろいろなファンがパソコンショップに出没し、巷をにぎわせる。

推理小説と違い、AVGは自分が主役の探偵になれるところにだいご味がある。推理を働かせ、難事件をみごとに解決したときは、たかがゲームといえぬ爽快感が残るのだ。

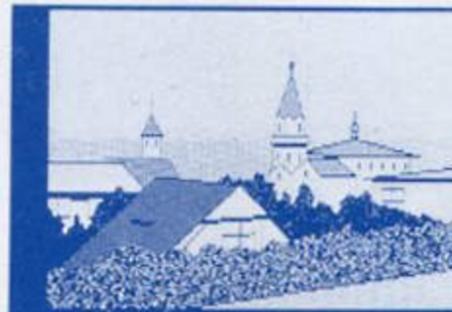
1984年12月に起こった連続殺人事件は「オホーツクに消ゆ」として警視庁捜査一課にファイリングされている。あまりの難事件であったため、異例の一般市民への協力要請がなされた。

PC-88、98、60シリーズ、FM-7、77、MSX上を疾風のごとく駆けめぐり、保有台数一位を誇るファミコン版にも登場し、全国ににわか刑事が徘徊したのだ。ちなみにPC-60、MSX用はいまは幻となったピーヒョロヒョロの音が懐かしいテープ版である。

このゲームは、パソコンでは初めてのウィンドウ表示によるコマンド階層形式が使われた。いまでこそ当然のことなのだが、それまでAVGはなにをどうするか、まず「言葉探し」を行い、キーボードから入力していたのだ。それが、本来の目的の「謎解き」に集中できるようになったことは、好き嫌いは別として画期的なことである。

ロマンチックなネーミングのとおり、舞台はオホーツク海を臨む北海道。ゲーム中にリアルな景色が出てくるがそれもそのはず、北海道にロケハンした材料をもとにシナリオが作られ、ウソ偽りのない画面構成とストーリー展開がされている。

しかもシナリオは、堀井雄二氏。ストーリー性を重視し、推理の難しさを逆に楽しみに変えさせてくれる。また、グラフィックはログイン「ファミコン通信」でおなじみのイラストレーター荒井清和氏によるもの。

自宅にいながら晴海埠頭から高田馬場、北海道の旅と、美しい風景を満喫できてしまうのだ。

▲ここはあまりにも有名な函館の教会。北海道を訪れたことのある人が一度は立ち寄る観光地だ。

▲高田馬場駅。シンプルな画面だが、なんとなくこの駅の雰囲気が出ている。ここに最初の手がかりがある。

▲被害者増田文吉の妻たみ。生活に疲れた感じの女性だ。

これが好き!!

石渡健太／呉ソフトウェア工房
堀井雄二さんの原作で、しかも中に入っているゲームマップが横山宏氏のものなので買って、二重におもしろかったです。

多田和史／チャンピオンソフト
コマンド選択で楽に遊べるところがよかった。話もとてもよかった。キズのないニポポ人形にだまされた。

村上　紳／フリーライター
堀井雄二という人のスゴサを再確認した作品。ファミコン版はクソゲーだったが、パソコン版はストーリー展開以下、どこをとっても一級品だった。

森田正徳／アイレム
MSX版のオホーツクのパスワード、"カニがくいたい"は、いまでも忘れられません。

ウイングマン シリーズ

エニックス	
発売	1：84.11　2：86.4 スペシャル：87.11
機種	1：60/88/98/FM/XI 2、スペシャル：88/98/FM/XI/MSX
ジャンル	AV

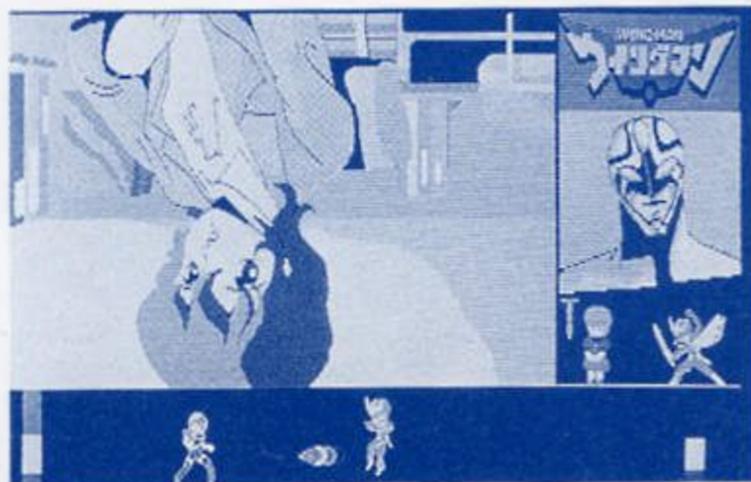
ウイングマンがゲームになって大人気！

エニックスといえば、いまや泣く子も黙ってプレイする『ドラゴンクエスト』であまりにも有名である。が、それ以前にはちょっと異色なパソコンゲームを供給するソフト会社だった。

『ウイングマン』もそんなゲームのひとつである。最近の時の流れは、めちゃくちゃ速く、とんでもなく膨大な情報をいともあっさり流し去ってしまう。ウイングマンが、かつて『少年ジャンプ』誌上の超人気マンガであったことは、すでに忘却の彼方に霞んでしまっている。しかし、ゲーム『ウイングマン』はまだ記憶の中にある。それほどインパクトのあるゲームだったのだ。

このゲーム、いわゆるマンガのゲーム化のはしりである。にもかかわらず完成度は高かった。まず、そのグラフィックがよかった。主人公のあおいちゃんをはじめ、松岡先生やもこちゃんなど女の子が原作に忠実に、とてもかわいく描かれていた。

会話もHネタなども入れて、これまでのアドベンチャーゲームにないメッセージとなっていた。シナリオも、原作にオリジナルをうまくミックスさせていた。これが、ネクラと呼ばれたパソコン少年の心を引きつけたのである。

▲ウイングマン２の美紅ちゃん♥　原画に忠実に再現されたグラフィックが評判を呼んで人気となった。

▲戦闘シーンでは、グラフィックがひっくり返るという漸新なアイデア(?)が目を引いた。

マンガや映画などの原作に基づくゲームは、この後何本も出されているが、その多くは成功しているといいがたい。他のメディアで成功したからといって、パソコンゲームとしておもしろくなるとは限らない。そのキャラクターの魅力をひき出しつつ、ゲーム化するのはたいへんな仕事なのだ。そんな状況を見るにつけても、このゲームが非常に人気を呼び、よく売れたというのは、すごいことであったといっていいだろう。

また、幾多の売れ筋ゲームの例にもれず、この『ウイングマン』も2作目『ウイングマン2 キータクラーの復活』が製作された。いろいろグレードアップはされているが、基本的な部分は1とほぼ同じだ。

しかし、この『2』がまた非常な人気を博すことになる。すでにマンガは終了しているのにパソコンシーンではウイングマンの人気は上がるばかり。そして、第3作も好評のうちに発売され、とっても売れてしまうのであった。

▲ウイングマン２ではさらにグラフィックが強化された！アダルト物と違ってとってもきれいだネ。

これが好き!!

須田早／フリーライター
数あるパソコンソフトの中で、女の子のかわいさは、1、2を争う。ゲームバランスもよく、万人に親しみやすい。

金子陽一／辰巳出版
戦闘モード（画面下でのアクションゲーム）など、小さいキャラクターをじょうずに生かしていて感心した。

シナリオの深さで他を圧倒した名作

夢幻の心臓シリーズ

クリスタルソフト	
発売	I：84.3　II：85.12　III：89.12
機種	I：88/98/MZ　II：88/X1
ジャンル	RP

行動の自由度が高く、自然な物語展開が魅力

パソコンソフトメーカーの老舗(しにせ)、クリスタルソフトが大きく飛躍する、その節目になったのが『夢幻の心臓』である。

RPGといえば、小さなキャラがちまちま動くものと相場が決まっていたが、このソフトではさまざまなデカキャラが登場する。RPGを身近なものにしてくれた功績はじつに大きい。またこのシリーズに共通していえるのが、シナリオの完成度の高さだ。これはグラフィックやプログラムテクニックの点での難をさし引いても、十分におつりがくる。まずイベントの自然さ。とくにたまたま雇ったエルフがじつは重要人物であったなどというイベントは、ストーリーをリアルタイムに進めることができるパソコンゲームならではのもの。それから空を飛ぶ、海を行くなどの行動の自由さ。このへんも、後のRPGに与えた影響は大きいはずだ。これらの要素から、プレーヤーはほんとうにファンタジーランドにいるかのような感覚を受けることができるのだ。

このゲームを作った富一成氏はその後『ボルフェスと5人の悪魔』を作り、クリスタルソフトを去ってしまった。続編を望むファンには残念なことだったが、昨年末、第3作が発売された。まだまだ『夢幻』シリーズは続くようである。

▲夢幻の魅力はデカキャラ。

これが好き!!

藤岡千尋／クリスタルソフト
社員がなんだか訳のわからないゲームを作った。おもしろかったが、売れるか不安なままリリース。結果的には、これがクリスタルの運命を決めた。

本田久／マイクロネット
RPGのおもしろさのすべてが満喫できる。RPG史上五指に入る傑作です。いま改めてやってみても、その完成度の高さには感服します。

AC・RPGふう横スクロールSL

ボコスカウォーズ

アスキー	
発売	84.6
機種	60/66/88/98/X1/S1/MSX
ジャンル	SL

アスキーのコンテストに優勝したユニーク作品

ユニークなゲームだった。ジャンル分けの難しいゲームだった。王と騎士10人、兵卒14人が敵陣目指して横スクロール。全体もしくは階級ごとの移動なので、ゴチャゴチャと団体旅行する感じだ。

将棋のように、敵と重ねるとバトルが勝手に始まる。このあたりはアクションふう。勝てばレベルアップし、強そうなキャラに変身。ここはRPGふうだ。

しかし、やたらとバトルさせると、すぐ兵がいなくなってしまう。敵は総勢160人もいるのだから、まともじゃだめ。いかに戦力の消耗を抑えつつ、敵陣に入っていくかがポイントになる。このあたりはシミュレーションふう。

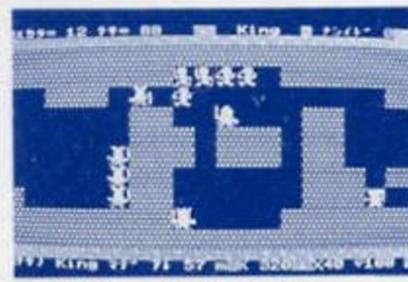
敵の城内では、王は敵を引きつけたり、さらに周到なかけひきが必要となる。キー操作は、テンキーとスペースだけ。非常にシンプルなのに味わい深い世界が展開していく。第1回アスキーソフトウェアコンテストのグランプリを受賞しただけのことはある。しかし、その強烈な個性ゆえか、88年の『シルバーゴースト』まで、同種のソフトは出現しなかった。

▲捕虜を救出して仲間に！

▲王様だって働かなくちゃ。

これが好き!!

飯島健男／パンドラボックス
パソコンゲームも結構おもしろいもんだと実感させられた。何度も何度も解いては一人でうなずいていたので、周りの人間が不気味がっていた。

小林直樹／フリーライター
リアルタイム性とパズル性をうまく生かしたゲームだと思った。

叫び声が忘れられない！

サンダーフォース

テクノソフト	
発売	84.1
機種	60/66/80/88/98/FM/X1/MZ
ジャンル	AC

8方向の超高速スクロールに、ただただ脱帽

ゲームが始まると、パソコンが「サンダーフォース」と叫ぶのだ。ちょっと笑える叫び声だった。

当時、スクロール型のシューティングゲームは、みな擬似『ゼビウス』になってしまう傾向にあり、どうそこから脱却するか、プログラマーはアイデアを求められていた。結果として『サンダーフォース』は『ゼビウス』を抜けなかった。だが、いくつかの点で、大向こうをうならせ、脱帽させることに成功した。

まず、画面がすごくきれいで、処理が速かった。最初のX1が出たとき、見る者は目を疑った。パソコンではガタピシスクロールだった『ゼビウス』に比べ、なめらかに、しかも超高速でスクロールしたからだ。第二は、8方向スクロールしたこと。敵陣奥深く侵攻するというより、絨毯爆撃を敢行するような感じになったのだ。

見るものをビックリさせるに十分な高速スクロールだったが、ゲーム的にはスピードはもう少しゆっくりでよかった。速すぎて、かえってリアリティがなかった。ブレーキがかからずに方向チェンジしてしまう。前進していた宇宙船が、いきなり同じ速度で後退するのは不自然だ。じつは、ここが残念でならなかった。

▲じつに鮮やかな画面だった。

これが好き!!

瀬尾文彦／工画堂スタジオ
パソコンが「サンダーフォース」と叫ぶのは新鮮であり、8方向スクロールシューティングというのがよかった。

藤岡千尋／クリスタルソフト
オープニングでゲームタイトルを叫ぶのには、びっくりした。パソコンがしゃべるというのはどういう技術なのかと、当時はずいぶん研究した。

見えない"風"の動きがなめらか

FAN FUN

ごめんなさい。
・・・パッケージが
みつかりません

エニックス	
発売	84.7
機種	80/88/98/FM/MZ/X1/S1
ジャンル	AC

第二回のエニックス・コンテストに優勝！

風船工場の中で、ラジコン扇風機を使って風船を収納するという、いささかこじつけがましい設定になっている。が、要するに風船式のバスケットボールである。

エニックスの第二回ゲームホビープログラムコンテストの最優秀作品というだけあって、動きはすこぶるなめらかだ。扇風機の角度を変えて、風を送ってやると、いかにもという感じで、風船がフンワリ、ときには吹き飛ばされたように動く。なぜか床が針の山になっていて、落ちるとすぐ割れてしまうのだが、最後まで、諦めてはいけない。床スレスレにまで落ちてしまった風船でも、真横から強い風を当ててやれば、また浮き上がってくれる。そのあたりの動きも、極めてなめらかなのだ。

面が進むと、風船の「出口」が増えたりして、かなり忙しい作業となってくる。当時は、「とても全128面をクリアできる人間がいるとは思えない」といった声すらあった。それでも、近年のせわしないアクションと比べると、単純ではのぼのとしたゲームだったといっていいだろう。ボーナス面などもあったが、コンテストの最優秀作品としては、ちょっぴりさみしい、という感は否めない。

▲じつにスムーズな動きだった。

これが好き!!

楠本裕樹／ソニー
FANFUNのゲームシステムには驚きました。あの当時、あれを作れたとは、作者の頭のやわらかさはスバラシイ。

岩沢雅之／エディター
時がたってから思い出すのは、意外と単純なゲームの場合が多い。この風船の自然な動きに魅せられて、ずい分楽しませてもらった記憶がある。

まだまだあった'84ソフト!

ブルース・リー
コンプティーク／84

AC／80,88,FM,X1
飛び蹴りなどのしぐさが、マンガチックで楽しい。かなり広大で、パズル性も高い。

西部の成りあがり
HOT・B／84.5

RP／88,FM,S1
最初の所持金は20ドル。それを元手に一攫千金を目指すRPG＋SLG。

ヴォルガード
デービーソフト／84.3

AC／60,66,88,98,FM,X1,S1,MSX,MZ
パソコン初の合体ゲーム。ダメージ制導入でラフな飛行が可能に。

ホバーアタック
コムパック／84.11

AC／88,X1
キャリアに乗り降りしながら地底のロボットを倒す。反応がいいソフトだった。

ちゃっくんぽっぷ
ニデコ／84

AC／60,88,FM,X1,MZ
迷路状のエリアの中で、時限爆弾で敵をやっつけながら、ハートを救い出す。

EGGY
ボーステック／84.3

AC／60,66,80,88,FM,X1,MSX
ピョコピョコ跳ぶ奇怪な蛙が印象的。「キモチワルイ」がボーステックの代名詞に。

野球狂
ハドソン／84.7

SL／88,98,FM,X1,MSX
パソコン初のアニメっぽい野球ゲーム。一連の「狂」シリーズの第1弾で、すごく売れた。

チョップリフター
システムソフト、ソニー／84.10

AC／60,66,88,FM,SMC
ヘリコプターで64人の捕虜を救出。動きが微細でリアル。アメリカで大流行した。

Emmy II
アスキー／84.11

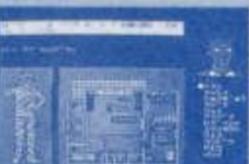
SL／88,98,FM,MSX
会話を通して〝教育〟していくAIソフト。女の子がかわいくなり、話題をさらった。

妖怪探偵ちまちま
ボーステック／84

AC／80,88,98,FM,X1,MSX,SMC
墓場を舞台に、お化けをやっつける。おっとりとした趣のあるゲームだ。

デストラップ
スクウェア／84.10

AV／88,98,FM
画面転換スピードが速く、操作性もGOOD。本格ハードボイルドストーリー。

狼男殺人事件
リバーヒルソフト／84.12

AV／88,98,FM,X1
一連の殺人事件シリーズの1作。仮装パーティ中に起こった殺人の謎を解く。

リキャプチャー
ハミングバード／84

AV／FM
愉快な効果音、フザケた設定のストーリー。イロイロおまけが入ってた福袋パッケージ。

デーモンズリング
日本ファルコム／84.3

AV／88,98,FM
超高速のグラフィック描き替えを実現。アドベンチャーの常識を一変させた。

カレイジアス・ペルセウス
コスモス・コンピューター／84.10

RP／88,FM,X1,MSX
アクションRPGの先駆的なソフト。ギリシャ風の画面がめずらしかった。

リザード
クリスタルソフト／84.12

RP／60,80,88,98,FM,X1,S1,MZ,MSX
ミュージックRPGといっておかしくないくらい音楽がいい。

トップマネジメント
光栄／84

SL／80,88,N52,FM,X1,MZ,B16
パソコン会社の社長になり、会社経営をする。経理、財務などの知識が必要。

クライシスマウンテン
コンプティーク／84.6

AC／88,FM
タイミングよく溶岩を避けたり、爆弾を止めたりしながら、洞窟の中を進む。

連合艦隊の栄光
CSK／84.10

SL／88,98
リアルタイムに各艦が進行する、ニュータイプのウォーゲーム。大規模な作戦が楽しめた。

ハイパーオリンピック
コナミ／84.4

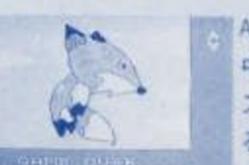
AC／MSX
タイミングや連打が勝負のスポーツシリーズの第一弾。以降、16種目がソフト化された。

ザ・クエスト
スタークラフト／84.6

AV／88,98,FM
勇者ゴーンを従えて、ドラゴン征伐に向かう。超ムズカシかった。アップルの移植版。

ロードオーバー
アスキー／84.11

SL／MSX
ゾーン式の陣取りゲーム。画面下部にアクションも出てくる。82年の88版の移植。

はーりぃふぉっくす
マイクロキャビン／84

AV／60,88,98,X1,MSX
中間色が美しく、画面スクロールも凝っている。メルヘンチックな物語だった。

地獄の練習問題
ハミングバード／84.7

AV／88,FM
上級天使になるため、地獄に送り込まれ、試験を受ける。ハミングバードの異色ソフト。

新しいシミュレーション時代を開拓

'85

大戦略シリーズ

システムソフト	
発売	現代大戦略：85.11　大戦略II：87.3 大戦略III：89.6　キャンペーン版：89.11
機種	88/98/MSX
ジャンル	SL

人間の代わりに兵器が主役になった！

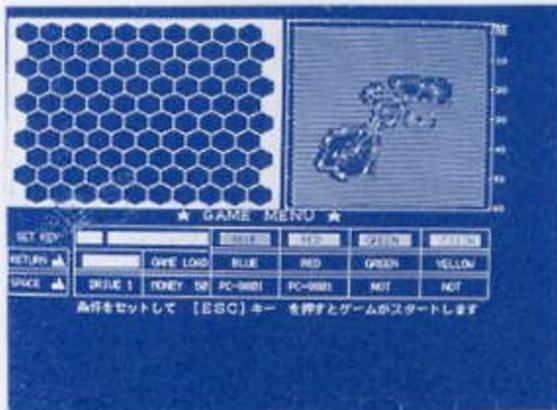
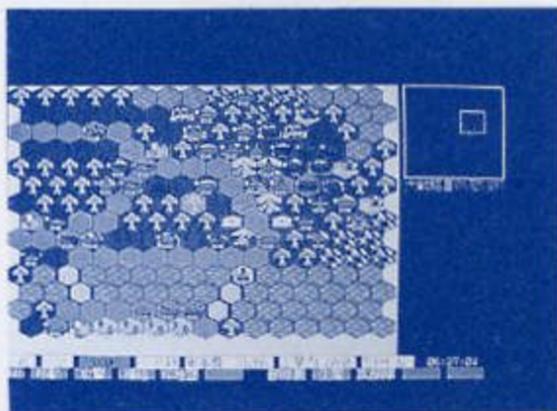
この『現代大戦略』シリーズが登場したときの驚きといったらなかった。現在使用されている各国の実際の兵器（最初は西側諸国のものだった）で戦い合うなんて、衝撃以外の何物でもなかったのだ。フライトシミュレーターや時代もののストラテジーゲームしかなかった日本のコンピュータ・シミュレーション界に、新たな幕が開かれたといってよい。

その後『パワーアップセット』『大戦略88』『大戦略II』『スーパー大戦略』など、2年間に次々とグレードアップ版が発売され、ユーザーの心をしっかりと捕らえてしまった。新しいソフトが発売されるたびに、主役である兵器群の種類は飛躍的に増え、最新のバージョンでは、ほぼすべての主要兵器を網羅したものになっている。

また戦闘システムも、最初は交互に撃ち合っていたが、同時攻撃ができたり、ミサイルなども離れたところから一方的に発射したり、いままでにない〝らしい〟ものになっていった。コンピュータのロジック（作戦や攻撃など）が徐々に強くなったこと、コンピュータの考える時間が短縮されていったこと、さらに兵器の特徴を最大限に出したことなどもうけた原因のひとつだろう。

また、マップエディタやユニットエディタが付加されたソフトを発売したことも大きい。この結果、製品版の『大戦略』に不満をもっているユーザーが、自分で作ったマップやユニットで、満足のいくまでプレイできる環境が整ったからだ。

「自分で作る」ことが可能になったことで、このシリーズにも新しい時代が確実に到来し、独自の進化が保証されたといって過言ではないだろう。

ただ、最近の傾向としてゲームシステムに凝りすぎて、マニアックなものになりつつある。新しいユーザーが楽しくプレイできるような方向に向かっていない気がする。名作シミュレーションゲーム『大戦略』なればこそ、過去にRPGが陥った、ひたすらプレイを難しくするような愚かな道を、歩まないでほしいものだ。

▲時間がかかった初期のころの大戦略。

▲非常にマニアックだった大戦略II。

▲MSXの大戦略の戦闘画面。ふつうのパソコン版と比べると、迫力はどうしても落ちてしまう。

これが好き!!

石川健二／ストラットフォード
このゲームがやりたくて、PC-9801UV21を購入してしまった（本当）。

宮崎秀規／アスキー
マップや設定をいじるシミュレーションは以前にもあったが、体系が整い、ゲームシステムに優れたものとして評価！

多田和史／チャンピオンソフト
無人島に一人住むなら98と大戦略IIを持っていく。これとエディターキットさえあれば、一人でも発狂しないと思う。そのくらい好きだ。

すぎやまこういち／作曲家
まさにコンピュータ時代の将棋です。

大矢哲也／NCS
私がいまでも遊べる数少ないゲームの一つ。突出した部分もないが、欠点もない。地味派手なゲーム。私はこういうゲームが好きだ。

山本陽一／ビー・エヌ・エヌ
たぶん86年の年末ぐらいにテストプレイしたのではないかと思う。ゲームバランスのよいシミュレーションだった。

光栄の歴史三部作最後の作品

三國志 I、II

光栄	
発売	I：85.12　II：89.12
機種	88/98
ジャンル	SL

'82 '83 '84 '85

これぞシミュレーションゲーム史に残る名作！

舞台が中国ということもあり、戦国時代をテーマにした『信長の野望』ほどあまり有名ではないが、そのファンは発売されて何年たっても、いまだに飽きずにプレイをしているのではないだろうか？

このゲームは、光栄の歴史三部作の最後を締めくくる（つもりだった？）ゲームで、基本システムは『信長の野望』と同じである。ただ、新しい試みとして、武将を中心としたシステムを挙げることができる。これが、このゲームのすべてといってもよいくらいのものなのだ。

武将（キャラクター）を中心としたシステムは、このゲームが発売されるまでまったくなかったといっても過言ではない。つまり、キャラクターの年齢（年をとると死んでしまう）や忠誠心（これがないと、すぐに裏切る）、それに経験値（武将に何かをさせると能力が上がる）などだ。このようなデータは、RPGでは形を変えてだが、昔からあった。しかし、シミュレーションゲームの世界では、非常にめずらしいものだった。

テーマが『三国志』ということで、キャラクターを中心にしたゲームにしなければならない、ということがあったかもしれないが、非常によくできている。とくに、君主が何らかの理由で死亡したときに、家臣の中から新しい君主を選べるというシステムは『信長の野望』にはないもので、一度の失敗でゲームオーバーにならない点で、ユーザーのこれまでの欲求不満を解消するものだった。また、戦闘時に「火計」「罵り」などの「計略」が図れるようになったのも、このゲームのユニークなところ。これまでの正面きった単純な戦闘とはひと味もふた味も違った仕上がりになっている。

光栄の歴史三部作は、シミュレーションゲームの世界にあらゆる意味で影響を与え、ユーザーによくも悪くもシミュレーションゲームのイメージを植えつけた作品だ。なかでも、この『三國志』は、三部作を締めくくるにふさわしく、ゲームバランスがとてもよいといえるだろう。

※　※　※

『三國志』の発売から4年を経た昨年の暮、ファンの応援をバックに、『II』が発売になった。さまざまな改良点があるが、なんといっても援軍と共同作戦が行える点が目新しい。さらに一騎討ち、伏兵など、戦闘場面がリアルになっている。『三國志』の人気は、まだ当分続きそうだ。

◀各国の勢力範囲を示す画面。劉備はいつも厳しい状況に置かれている。

▲戦闘画面がこれ。全部で58の国に分かれているが、マップは全部違うのが特徴だ。

▲三國志のシナリオIには、8人の君主が登場し、その中から好きな君主を選択できる。

これが好き!!

南都俊一／BPS
絶対におすすめの品だと思う。とにかく何回プレイしても飽きのこないゲームです。

松田ぱこん／コピーライター
「三国志演義」を愛読した者としては、ゲーム中盤の曹昂や宋謙を殺す情況に、まさに「泣いて馬謖を切る」心境に追い込まれたものだ。

藤田知之／辰巳出版
総数255名の武将一人ひとりに個性を付与したアイデアは見事。計略と火計を駆使する戦場も、単なるパワーゲームを超えた魅力があります。

村上　紳／フリーライター
「信長」と比べ、武将を仲間にするところが気に入った。のめり込みすぎてデートに大幅に遅れ、危うく恋人と別れそうになったことがある。

ゲーム史上の金字塔はこれしかない！

ザナドゥ

日本ファルコム	
発売	85.10
機種	88/98/FM/X1
ジャンル	RP

'85 '84 '83 '82

ノリのよさで30万人以上のファンを魅了！

『ザナドゥ』の魅力とは？　と尋ねられたらなんと答えればいいのだろう。当時このゲームはあらゆる点で、魅力的だった。だれもがこのゲームに恋をした。恋に理由などあろうはずがない。恋に落ちた者は、相手のすべてがよく見えてしまうものなのだ。

その結果が30万本を超える、パソコンゲームとしては異常ともいえるセールスを記録した。

『ザナドゥ』のリリースが最初に世に告知されたとき、このゲームはまだ『ドラゴンスレイヤー2』として認められていた。『ドラゴンスレイヤー』自体は、日本ファルコムの出世作といえそうな作品で、「だれにでもできるRPG」、いわゆるアクションRPGの最初期を飾る作品として認められていたもの。「その続編が出るのか」といったふうに受けとめられていたのだ。

しかし届けられたサンプルは、前作とは似ても似つかないものだった。なにより当時としては画期的にゲームがスピーディーに運ぶのがうれしかった。ほとんどの操作がテンキーでできる。ディスクアクセスの待ち時間が気にならない。グラフィックが、とくにモンスター、アイテムなどのグラフィックがかわいくてまるで生きているようだった。そして単純ではあったが、宝箱を開ける音、剣を交える音といった効果音が秀逸だった。

このゲームで日本ファルコムが大成長をとげたのはいまさらいうまでもないが、それ以上に日本のゲームの水準をぐっと押し上げた功績が大きい。

こうして1年以上にもわたってパソコン雑誌をにぎわせたこのゲームではあったが、『ザナドゥシナリオ2』にきて、マニアックなユーザーを意識しすぎた、あまりにも難しいゲーム作りが目立つようになった。これでは、まともに解ける人は2割にも満たないのでは？と心配したものだ。しかも、その後に出た木屋氏の作品は、一般のファンを無視した異常に難しいものが多くなってしまった。

『ザナドゥ』のおもしろかった理由は絶妙なバランスと、何が出てくるかわからないビックリ箱のような楽しさにあったはずだ。『ザナドゥ』を超えるゲームはいまだに現れない。

◀カリスマ性という日本のRPGでは耳慣れないパラメータもおもしろかった。

◀正方形のバトルフィールドを、うようよ動く敵キャラも斬新！

◀ディスクを"読み"にいくとデカキャラ!!　不気味なBGMが流れて…

これが好き!!

加藤久人／BASHO HOUSE
動きがよい。プレイしていてこれほど気持ちよく、次々に何が出てくるの？　と期待を抱かせたゲームはない。

森田正徳／アイレム
マップとアイテムに加え、カルマという正義を貫かなくてはレベルが変えられないとか、レベルとともに物価が上がってしまうとか新鮮でした。

石川健二／ストラットフォード
持っていたマシンがターボのモデル10のためテープ版で遊んだけど、ちゃんとキングドラゴンのところまで行きました（倒すことはできなかった）。

須田早／フリーライター
私事で恐縮だが、「ザナドゥ・ファイル」という本がかなり売れた。画面の外でもこの世界とつきあいたい、という気持ちが強かったからだろう。

高橋利幸／ハドソン
グラフィックがきれいだし、洗練されていた。なおかつアドベンチャー＋カンフー的な動きもあり、ゲームとして楽しめた。

奥山浩幸／ゲームシナリオライター
日本ファルコムでの仕事をしたのがこの作品から。裏技やバックストーリー的なところを書き起こしたので、とくに思い出深い。

現在も快進撃中！の現役ソフト

テグザー／シルフィード

ゲームアーツ	
発売	テグザー：85.4　テグザー2：89.11 シルフィード：86.12
機種	88
ジャンル	AC

「掟破りの技術」を駆使したハイテクゲーム

「変形ロボット・テグザー」の快進撃は、実のところ、いまだに続いているのである。

4年前、ゲームアーツの処女作として登場したこのゲームは、当時、新発売されたパソコン、NECのPC-8801mkIISRの「売り上げを伸ばした」とまでいわれるほど爆発的に売れ、ゲームアーツは一躍、技術力の高いソフトハウスとして名をはせることになった。

88はメモリーの少なさを補うため、ディスクからデータを読み込むたびに、ゲームが中断してしまう。そのため「長時間のアクションゲームは88には無理」といわれていた。

また、出たばかりの88SRのFM音源を使いこなせるプログラマーは皆無だった。だが、ゲームアーツはいとも簡単にFM音源を採用した。

もちろん技術的なバックボーンがあったのだろうが、ロボットの変形アニメーションがリアルタイムで行われる、見事なアクションゲームを作ってしまった。しかも、音楽もゲームも、最後まで一度も途切れない。これにはメーカーのNECも舌を巻いたほどだ。

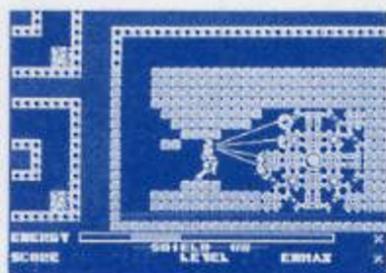
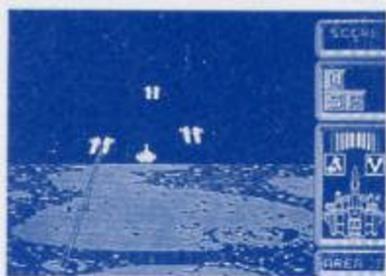
『テグザー』はその後、スクウェアによってファミコンに移植され、大ヒットした。さらに、アメリカで、シェラ・オンラインによってIBM-PCに移植され、これまた大ヒット。最近では、AMIGA、MACなどにも移植され、またまたヒットをしている。

「今年（89年）の年末には売り上げ本数20万を超えるでしょう」（宮路洋一副社長）という壮大な快進撃の最中なのである。「最近のゲームと比べてもひとつも遜色はない」どころではないのである。

『テグザー』のおかげで「横スクロール」のアクションゲームが修学旅行の団体客のようなにぎわいで発売されていたころ、ゲームアーツは次なる新境地を開拓していた。そして擬似3Dアクションゲーム『シルフィード』が登場。

今度は、そのスピードと3D技術の高さに、ヒットしてもだれも真似ができなかった。

「おかげで、みんなアクションゲームをあきらめてRPGを作るようになり、RPGブームが到来した」という逸話をもつほどだ。技術の勝利である。

▲テグザーが変身する過程。みごとに変化している。

▲撃てば敵に命中する「自動追尾レーザー」もウリのひとつだ。（テグザー）

▲ゲームアーツならではのなめらかで速い動きは最高。（シルフィード）

これが好き!!

瀬尾文彦／工画堂スタジオ
単調な音楽と無機質なキャラクターの動き、アニメーションもすごくよかった。テグザーは、ゲーム史上最高のゲームです。

原田秀樹／元スキャップトラスト
仕事の関係で、しこたまやらされたので印象に残ってる。テグザーは自機がきれいに変形し、攻撃もスマートだった。

宮崎秀規／アスキー
新しい要素というのは、この年以降あまり出てないが、（テグザーは）ゲーム性が優れ、完成度が高いゲームだと思う。

新井直介／テクノソフト
シルフィードは数年前（？）から発売を期待していました。ゲームとしての不満は残るけれども、全体的な雰囲気が大好きです。

大津正徳／マイクロキャビン
BGM、スクロール、変形、どれもみんなカッコイイと思った。サンプルをもらい、発売日にはある程度クリアできるようにして自慢していた。

本田久／マイクロネット
（テグザーは）ご存じ、SRユーザー必携ソフトです。このゲームは、私にFM音源のすばらしさを教えてくれた。

リアルタイム・アクションパズルの傑作！

ザ・キャッスル／キャッスルエクセレント

アスキー	
発売	ザ・キャッスル：85.4 キャッスルエクセレント：85.11
機種	60/88/98/FM/X1/MSX
ジャンル	AC

王女を助け出すのはラクじゃないっ!!

パズルゲームの豊作年は1983年。10数ページほど前に戻って見てもらえればわかるように、『ロードランナー』『倉庫番』『フラッピー』といった秀作が登場している。その後いくつかのパズルゲームが出てきたが、内容的にはいまひとつ。パズルブームは、もはや終わりかと落胆したファンは少なくない。

それだけに2年後の1985年に『ザ・キャッスル』が登場したときは、ウップンが一気に爆発したかのようにキャッスル旋風が吹き荒れた。前出の3作は、いずれも1画面ごとの攻略でゲームが進行していくが、『ザ・キャッスル』は違う。

ゲームタイトルの「城」とは魔王メフィストの城で、ここにみめうるわしい王女マルガリータが囚われの身となっている。このゲームの最終目的は、この王女マルガリータを救い出すことである。

この城には100の部屋があり、そのほとんどが上下左右の部屋と相関関係をもっているので、ひとつの部屋をクリアしたからといって安心していられない。行ったり来たりして、ひとつのパズルを解くケースはざらにある。このようなパターンは、これまでの1画面完全攻略パズルゲームでは考えられなかったことだ。

さらにこのゲームを難しくしているのが、6色に色分けされた6種類のカギ。数あるドアも6色あって、たとえばブルーのドアを開けるためには、ブルーのカギが必要になってくる。だから、部屋から部屋へカギを集めながら渡り歩きつつ、パズルを解いていかなければならない。しかもカギの数よりもドアを多く設定してあるので、やたらとドアを開けていると先に進めなくなることもある。

目先のパズルを解きつつ、先のことを考えていなければクリアは難しいこの『ザ・キャッスル』。実は第2回アスキーソフトウエアコンテストのグランプリ作品だ。

難度が増した『キャッスルエクセレント』もキャッスル旋風が吹きやまぬうちに発売され、これもまた前作同様にブームを呼んだことはいうまでもない。そして、ファミコンへの移植、アメリカへの輸出、とキャッスルは息長くパズルゲームファンを楽しませることになる。

▲カギを取るには、中央下にいる敵がどうもジャマくさい。なんとかしなくては…。

▲画面上部の小さなマップが、レーダーの役割を果たす。これを見て迷子にならないように！

▲水に潜るには酸素ボンベが必要。酸素もじきになくなるから、モタモタしていられないぞ。

▲この部屋は上から攻めなければダメ！ 上の扉に出るには…。

これが好き!!

金子陽一／辰巳出版
1画面1ステージという「ロードランナー」的パターンを、よい意味で壊した。アイデア倒れに終わることなく、パズルも絵柄も完成されている。

飯島健男／パンドラボックス
1時間当たり100円以下で遊んだ、超お徳ソフト。ただし大事な用事がすべてつぶされてしまったため、これ以降パズルゲームは避けるようになった。

いっきに広がったカンフーブーム

イー・アル・カンフー

コナミ	
発売	85.1
機種	MSX
ジャンル	AC

5人の難敵が次々と新しいワザをくり出す!

MSXのスプライトを使ったゲームというと、圧倒的にシューティングゲームが多かった中で、『ハイパーオリンピック』とか『ポンポコパン』といった、個性的なキャラクターを使ったゲームの数々は新鮮なおもしろさがあった。

なかでも、この『イー・アル・カンフー』は、カンフーの絶妙な動きがうまく表現されていて、しかもスプライトをうまく使ってスピーディーな展開を実現していた。

カラテやカンフーのゲームというのは、操作の方法が複雑なため、敵の速い動きに対応できないことがままあったが、『イー・アル・カンフー』の場合、4つのカーソルキーとスペースキーの組み合わせで動いてくれるので、非常に操作を覚えやすかった。

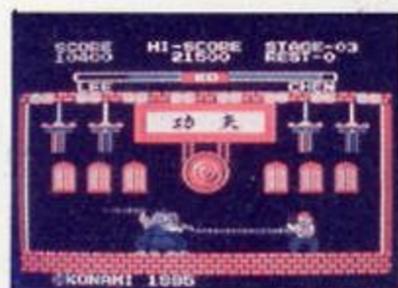
敵のキャラクターも実に個性的なものが多く、単なるカンフーアクション以上の味付けをしているのは、さすがはコナミ(ヨイショ)、MSXも、コナミも上昇気流にのっていた時期でもあって、かなりのヒットをした作品だ。『イー・アル・カンフー』は、MSXとコナミの蜜月時代の申し子ともいえるだろう。

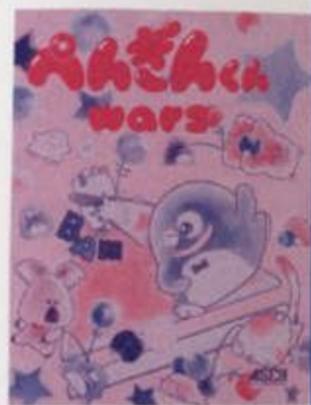
なお、この年の12月には続編ともいえる『イーガー皇帝の逆襲』が出ている。

▲長いくさり攻撃には要注意!

これが好き!!

富田富美子／エディター
とにかくキャラクターがかわいかった。強そうな女武闘家が、負けたあとにシナッとしたり…。コナミさんのゲームには楽しませてもらいました。

正影秀明／エディター
動きがよくて、三角とびとか、いろんなワザが使えた。あとで出たファミコン版と比べても、遜色なかったんじゃないかな。

かわいい動物キャラが女の子に大好評

ペンギンくん Wars 1、2

アスキー	
発売	1：85.11　2：88.12
機種	1：88/FM/X1/MSX　2：MSX
ジャンル	AC

シンプルなゲームほど意外と楽しい

サントリービールが好き、松田聖子が好き、動物園が好き、南極が好き、だから『ペンギンくんウォーズ』が好きというとんでもない人間は、そうはいないかもしれない。しかし、キャラクターが可愛いから好きという女の子はかなりたくさんいた。

この『ペンギンくんWars』は、アメリカで人気のあったUPL社のビデオゲームをアスキーが移植し、発売したもの。制限時間内(60秒)にボール10個を相手のコートに投げ込めば勝ちという超シンプルなルールのせいか、おじさんたちにも受けがよかった。

対戦相手はネコ、パンダ、コアラ、ビーバーといった動物たちで、ペンギンくん同様にかわいいと好評。飛んでくるボールを受け止められず失神するさまもまたかわいくて、思わずプレイの手を止めてしまうほど。実は敵が失神している間に、容赦なくボールを投げ込むのが必勝法だったのだが…。

こういうゲームは、意外と深く印象に残るものだ。評判に押されてか、火の玉ボールという必殺技が加味された『ペンギンくんWars2』も発売された。敵キャラが超ユニークな攻撃方法で迫ってくるので、またまた見とれてしまうぞ。

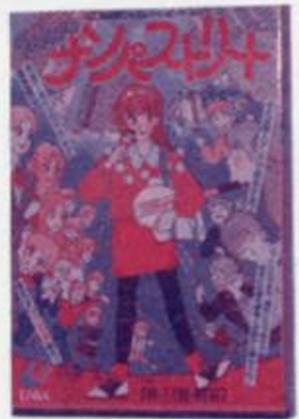
▲セットを取ったペンギンくん。

これが好き!!

北根紀子／MSX・FAN編集長
こういう単純なのが好きです。仕事中によくやりました。アスキーの名作といえば、これとバイバニックとキャッスルかな。

楠本裕樹／ソニー
1対1のゲームでも、こんなのもあるんだと感激しました。しかし時代はRPG、シミュレーションへと流れていくのであった、取り残される私…。

硬派も軟派もみなナンパ！

TOKYO ナンパストリート

エニックス	
発売	85.3
機種	88/FM/XI
ジャンル	SL

女の子を口説くための戦略シミュレーション

〝ナンパ〟という行為をゲームにしようなどとは、この『TOKYOナンパストリート』が出るまでだれも考えなかっただろう。〝ナンパ〟はゲームで楽しむものではなく、現実にアタックするものと、世の中相場は決まっていた。

しかし、いざこのゲームをプレイしてみると、これがなかなか楽しくて（おそらく男の子だけだろうが）ハマってしまった人も多かった。なにしろ〝ナンパ〟を戦略的にシミュレートしてあるわけだから、ナンパってみたいと思いながらもできない、気の弱いシャイなタイプのゲームファンにはピッタリのゲームだったに違いない。

ゲームに登場する55人の女の子はすべて性格が異なり、そのうえこの中の10人は補導員やMr.レディー、プロの女性ときている。口説き落とすことさえもどかしく、女の子を見る目が養われていない「ナンパ初心者」は、ワリと調子よくついてくるスカの10人に不幸にも続けて引っかかってしまう。

〝ナンパ〟を題材にした斬新なゲームだったが、これをクリアして〝ナンパ〟の達人になったという人の話は、当然のことながら耳にしたことがない。続編の話も出そうにないユニークなゲームだった。

▲強引すぎると…

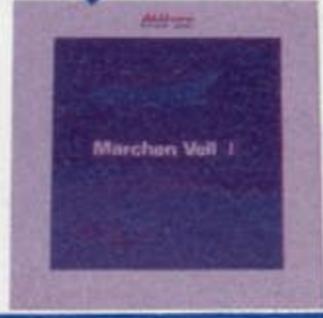
これが好き!!

山口和夫／スタークラフト
たまたまサンプルが手に入り、何度かやり込んだが、結局おもわせぶりなだけで、最後までいけなかった。現実の縮図を見たような気がした。

石丸敬治／フリーライター
ナンパという C 調の行為を見事ゲームにしてしまった点で拍手!! 気の弱い男の子たちも、きっとこのゲームでナンパを楽しんだことだろう。

なんともカワイイAC.RPG

メルヘンヴェール I、II

システムサコム	
発売	I：85.8　II：86.5
機種	I：88/98/XI/MSX II：98
ジャンル	RP

デザイナーとプログラマーのチームワークの勝利

なんともメルヘンチックなキャラクターで評判を呼んだ『メルヘン・ヴェール』には、女性プレイヤーが多かったという。このソフトづくりのプロジェクトのなかに、2人も女性がいた（ゲームデザインとグラフィック）からかもしれない。それはまた、ゲームデザインとグラフィック、プログラマーがそれぞれ独立して仕事を進めるという、当時としては先進的なソフトづくりのスタイルの成果でもある。

ゲームデザイナーによって創造された『メルヘン・ヴェール』の世界設定、ストーリーは、小説が一冊書けるほど奥が深かった。これはゲームがスタートする前に、物語の導入部をグラフィック入りで見せるなどの、新しい試みとして結実している。

グラフィックも、アニメーションツールを用いて、キャラクターの動きにまで気を配ったり、画面切り換えのときにスクロールをしたり、当時のアクションRPGとしては、かなり高度なテクニックを駆使していた。

惜しいことにプログラマーが他社に移籍したためか、『II』は98版だけにとどまったが、さまざまな点で注目すべきものを残していったソフトだ。

▲精緻なグラフィックだった！

これが好き!!

小林直樹／フリーライター
当時たくさん出始めていたアクションRPGのなかでも、とりわけストーリー性を重視した点がおもしろかった。

堀良江／エディター
なんといってもヴェール君が崖から這上がる姿が印象的。よくわざと崖に落として、スペースキーを連打したものでした。ごめんね、ヴェール君。

まだまだあった'85ソフト！

デーモンクリスタル
電波新聞社／85.4

AC／88,XI,MZ
デーモンが支配する30の屋敷の謎を解きあかし、女王を救い出す。

軽井沢誘拐案内
エニックス／85.6

AV／60,88,98,FM,MSX
堀井雄二作のロマンティックミステリー。RPG風の戦闘シーンなどもある。

蒼き狼と白き牝鹿
光栄／85

SL／98,FM,XI,MZ,MSX,SI
光栄の歴史シミュレーション第2弾。モンゴル統一と世界制覇の2部構成になっている。

天使たちの午後
ジャスト／85.4

AV／88,98,FM,MSX
初めてのデジタイズ入力画面。女の子のかわいさにドッキリ！

ぐっちゃんぱんく
日本ソフトバンク／85.6

AC／FM
滑らかなスクロール、広いマップに目が回る。$袋を銀行に返すのが目的。

アステカ
日本ファルコム／85.4

AV／88,98,FM,XI
マルチウィンドウ入力を初めて導入。平均3秒という高速画面表示も魅力。

道化師殺人事件
シンキングラビット／85.3

AV／88,98,MZ
移動時に画面がスクロールする画期的なミステリーAVG。

グーニーズ
コナミ／85.12

AC／MSX
大がかりで見事なパズル型AC。美しいエンディングは忘れがたい。

ウィザードリィ
アスキー／85.11

RP／88,98,FM,XI
ウワサばかり先行していたアップルの名作。今日のRPGに与えた影響は絶大。

トリトーン
ザインソフト／85.3

RP／88,98,XI,MZ
MSX
豊富なアイテム、剣を振りまわす主人公がカワイかった。

コナミのピンポン
コナミ／85.5

AC／MSX
手だけで打ち合うようにしたのが、新アイデア。ボールの音がリアル。

WILL
スクウェア／85.9

AV／88,FM,XI
女の子のウインク、海のさざなみなど、アニメチックな動きが話題になった。

ナイトロアー
日本デクスタ／85.12

AC／MSX
時間設定があり、夜になると姿が狼男になってしまうのがいい！不思議なパズルだった。

新ベストナインプロ野球
アスキー／85.11

SL／88,98,FM,MSX
細かくデータが設定され、個人成績が登録される野球SLG。

F16ファイティングファルコン
アスキー／85.6

SL／MSX
ミサイル、レーダーを駆使し、敵を撃墜。オートモードでシューティングも楽しめる。

ファンタジアン
クリスタルソフト／85.2

RP／80,88,98,XI
複雑にして怪奇で難解な迷路だが、人気を極めた。

聖女伝説
コスモス・コンピューター／85

AV／88,98,XI,MSX
情報を得るためには、必ずHをしなければいけないア・ブ・ナ・イ・ソフト。

エリュシオン
システムソフト／85.10

RP／98
キーを押す間だけ敵も動くユニークなアクションRPG。マップがすっごく広い!!

森田和郎の将棋
エニックス／85.8

TB／98,XI
森田氏が1年がかりで開発した自信作。最強レベルは、かなり強い。

ZONE
システムサコム／85.12

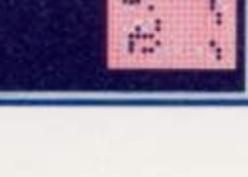
AC／98
「店頭デモはビデオでは？」と疑われたくらい滑らかな動きだった。

エルドラド伝奇
エニックス／85.2

AV／88,98,FM
さらわれたホシコを助けるためにアマゾンへ。少しHなシーンも。

遊撃手
システムソフト／85.6

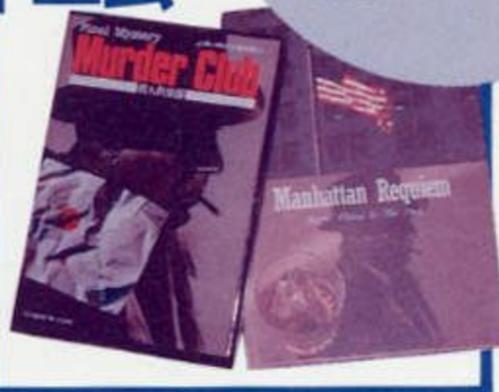
SL／98
空気抵抗、重力など、細かいトコロまで考慮されたフライトシミュレーター。

対局囲碁
BPS／85.12

TB／98,FM
初めて対局が可能になった囲碁ソフト。実力は15級程度だったが…。

王家の谷
コナミ／85.2

AC／MSX
『ロードランナー』型パズルアクション。個性的な敵が追いかけてくる。

殺人倶楽部／マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフト	
発売	殺人倶楽部：86.8 マンハッタン・レクイエム：87.7
機種	98（殺人倶楽部DX：X68）
ジャンル	AV

超大作ミステリーアドベンチャー登場

アドベンチャーゲームといえば、ある目的に向かって進んでいく冒険型のものが主流であった。これに対してミステリーものは、あるにはあったがグラフィック数が少なかったり、シナリオが稚拙だったりで、冒険ものに大きく遅れをとっていた。

こうした状況の中で発売されたこの『殺人倶楽部』は、ミステリーアドベンチャーの地位をぐいっと引き上げ、いっきに人気ジャンルにまで到達させてしまったのである。

ではいったいどこがうけたのか!? まず登場人物33名、捜査場所23カ所と、これまでの閉鎖された空間を捜査するミステリーとは比べものにならないほど捜査対象が多かったことがある。さらに捜査場所を自由に行き来でき、どこからでも捜査が可能である点、グラフィック、メッセージにリアリティがあり情報量としても満足できる点、コマンド選択方式にした点などがあげられる。だが、最大の勝因はなんといってもシナリオが複雑にしてミステリアス、とてもよくできていたことであった。

リバーヒルが社運を賭けて世に送り出した『殺人倶楽部』は、やがてファミコンに移植されるまでの人気ソフトとなり、主人公のJ・B・ハロルドは、シリーズ化されて、パソコンゲーム界のシャーロック・ホームズになっていくのである。

J・B・ハロルドシリーズ第2弾となったのが『マンハッタンレクイエム』だ。このゲームシステムは、殺人倶楽部とまったく同じである。ただ、前作がリバティタウンという架空の都市が舞台だったのに対し、2作目はタイトルのとおりマンハッタンが舞台となっている。この作品を作るにあたって、同社ではカメラマンとデザイナーをマンハッタンに送り、ロケーションを敢行している。殺人倶楽部の恩恵がどれほどのものであったか、その一端をうかがい知ることができる。

ロケーションによってもたらされた資料や写真をもとに、マンハッタンレクイエムはグラフィックやシナリオがさらにリアルな作りになっている。そして、パソコンゲームとしてはめずらしく、人気キャラクターを作ることに成功し、幅広い年代層の固定客をつかむことになった。

そして、シリーズはさらに続く…。

▲X68版は人物がリアルに登場。

▲いかにもアメリカっぽい画面だ。

▲ラクなオールコマンド式入力。

▲捜査経過がグラフ表示される。

これが好き!!

今西寛／ハミングバードソフト
「アドベンチャーのハミングバード」といわれ、自分でもそう思っていたのに、この『マンハッタン』にショックを受け、恥ずかしくなりました。

森田正徳／アイレム
サラ・シールズが突然人間的な美人になって死んでいったのを見たとき、「うぉーっ」と叫んだ。入力の仕方も殺人倶楽部よりずっとよかった。

野村宏平／フリーライター
AVGもここまで進歩したのか、という印象。「マンハッタン・レクイエム」よりもこちら（殺人倶楽部）のほうがおもしろかった。

藤森英明／フリーライター
ミステリーAVGのレベルをいっきにアップさせたゲーム。グラフィック、シナリオとも、パソコンゲームのミステリーとしてはとてもよかった。

'82 '83 '84 '85 '86

ブームは続くよどこまでも?

イースシリーズ/ロマンシア

日本ファルコム	
発売	ロマンシア:86.10 イースI:87.6 II:88.4 III:89.7
機種	88/98/FM/X1
ジャンル	RP

イースシリーズは、RPGの流れを変えたか

「だいたいRPGにはドラマがないっ。とってつけたようなバックストーリーや、ただいたずらに殺りくを繰り返すだけのゲーム展開。楽しみといえば早解きだけじゃないかぁ」とは、あるRPG嫌いのつぶやきである。

そんな声が聞こえたのか、『イース』『イースII』と続くこのシリーズは、RPGの悪しき傾向に逆らって大ヒットを飛ばした。その理由は、いまさらいうまでもないが、ストーリー性の高いシナリオと、他を一歩リードするグラフィック。そして何よりも、RPGドーテーのゲーマーでも解ける素直なゲーム展開。この絶妙なゲームバランスで、RPG人口を増やしたのだ。

しかし、そもそもRPG界に早解きの火をつけたのは、当の日本ファルコムである。そう、あの『ドラゴンスレイヤー』から始まった一連のリアルタイムRPGが、早解きをはやらせたモトなのだ。ではあるのだが、いち早くゲーマーの新しい要望にこたえ、RPGをより人間的なものに近づけた努力は、大いに評価されていいだろう。

『イース』と対照的なのが『ロマンシア』である。続出した被害届によると、事件の概要はこうである。

アニメチックでかわいいキャラクターを見て、カンタンそうだな、とゲーマーはつい手を出す。実際にプレイをしてみると、徐々に、最初の印象が大きく間違っていたことがわかってくる。しかし、そのときはすでに、ゲームの世界から抜けられなくなっているのだ。運良く最後までたどり着いたとしても、しばらくは極度の人間不信に陥る、という副作用まであるらしい。

しだいに、広告や雑誌記事などでその惨劇の内容が明らかにされるにつれ、被害も下火になるか、と思われたが、そうした予想に反して、その後も犠牲者は増える一方で最終的に10万(本)を超えた、ともいわれている。

これほどまでに被害が広がった背景には、ブームに便乗した、安易なRPGの氾濫が影響していたことは確かである。つまり、そうしたRPGの数々に失望したゲーマーたちが高度な刺激を求めたのである。

◀これが『イースIII』だ!

▲会話が多いのもイースの特徴(I)。

▲"傑作"の呼び声の高い『II』。

▲筋金入りの根性ワルソフト?

これが好き!!

本田久/マイクロネット
『イースII』衝撃のアニメーション、壮大なシナリオなど、まさにパソコンの限界の拡大を見る思いがしました。

八巻龍一/ポーステック
『イースII』で世界はファルコムのものとなってしまった。

夢小路 歩/ブロダーバンドジャパン
シナリオに起伏があり、飽きさせない演出がうまい。さすがファルコム、とうならせる逸品である。音楽、ゲームバランス、グラフィックもマル。

金子陽一/辰巳出版
やたら複雑になったRPGを、適当な遊びやすさにしたのがよい。『II』は前作よりもさらに練られ、ストーリーもソツがなく、遊びやすい。

呉英二/呉ソフトウェア工房
"ロープレはプレーヤーへの挑戦状"であるといったイメージをたたき壊してくれた、ありがたいゲーム。途中で投げ出されたのでは価値がない。

曽根康征/エニックス
『イース』はノリよいアクションゲームだったと思う。『イースII』は文句なくおもしろかった。

新アイデアが実った鉄道敷設ゲーム

A列車で行こうI、II

アートディンク	
発売	I：86.1　II：88.7
機種	I：88/98/FM/X1　II：98/X68
ジャンル	SL

広大な新マップ。世界一周の鉄道網も完成間近？

このゲームにおけるA列車とは、大陸横断鉄道のことだが、実際にはニューヨークの地下鉄のことで、昨年、生誕90周年を迎えたジャズの巨人、デューク・エリントンが残した名曲「A列車で行こう」は、この本物のほうのA列車に乗ってお出かけしようと演奏しているのであり、決して架空の鉄道・電車に乗って、夢の土地へ行こうといっているのではない。

このゲームの作者は、おそらくデューク・エリントンの曲も、現実のA列車も知っていて、そのうえでネーミングしているとは思うのだが、このゲームのおもしろさは、このタイトルからくるイメージを損なうことなく、しかも見事にファンタジーの世界にまで飛ばしていることにある。

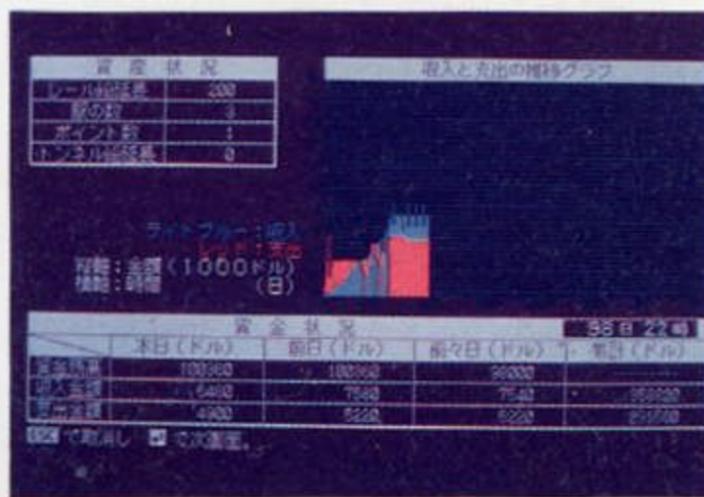
ただしゲーマーの作業は、非常に地味でリアリスティックである。まあ、それがシミュレーション・ゲームの特徴なのだから、あまり文句もいえない。とにかくこのゲームでは、ひたすらマップ上に線路を敷いていき、十数画面先にある大統領官邸までたどり着く、というのがとりあえずの目的である。

と書くと、けっこう単純なダイアグラムを作り上げるゲームかとも思われるかもしれないが、そうは簡単に問屋は卸してくれないのである。

たしかにマップ的には線路を敷き、鉄道網を完備させるのが主な内容となるのだが、それに加えてこのゲームでは、その鉄道会社を経営していかなくてはならないのだ。限られた資本と一定数の資材、それに期間までもが区切られているのである。そんな何もかもが制限された条件の中で、ゲーマーは会社を経営し、成長・発展させながら、マップ上を先へ先へと進んでいくのだ。

その一方で、線路を整備し、駅をつくってやると、最初は荒野だった場所でも次第に人々が住みついていき、町ができ、収入を得ることができるようになる。もしこのおもしろさを知ってしまったら、あとはもう、ひたすらハマり続けていくしかない。またこのゲームは、マップを替えることで、どんどん新しいスリルを体験していくことが可能になる。続編として中国編やヨーロッパ編ができたのは、当然のことなのである。

▲A国大陸横断編のみのIに対して、IIでは新たに5つのマップが加わった。これは青函トンネルが難しい日本編の初期画面。

▲ぐっと規模の大きくなったIIでは、ヨーロッパ編が最大の関門。この画面は、唯一の資材無限供給基地アムステルダム周辺。

▲"倒産"の二文字がチラつく厳しい経営の世界！　線路工事より、この収支グラフを眺めることのほうが多い。

これが好き!!

鬼羅あきら／工画堂スタジオ
他社のゲームで唯一最後まで終わらせた。レールを引っ張ったあとコーヒーでも飲みながら次はどれを隠れてやろうか、とか考えられるのがよい。

奥山浩幸／ゲームシナリオライター
これは友人に大変バカにされてしまった。私がやると、必ず人口が増える前に倒産してしまうのだ。

'82 '83 '84 '85 '86

憑依現象がゲームで体験できる!?

レリクス

ボーステック	
発売	86.2
機種	88/98/FM/X1/MSX
ジャンル	RP

ゲームシステムそのものがホラーだ!

ホラー小説や、オカルト映画でよく使われる憑依現象をたくみにゲームに取り入れたのが、この『レリクス』だ。発売当時、黒い物体がレリクスという遺跡内に住む獣人の体内に乗り移るシーンが話題となり、各雑誌がこぞって取り上げたものだ。しまいには「ホラーRPGのパイオニア賞」などという、このゲームのためにとってつけたような賞まで受賞するハメになるのである。

ボーステックは当初、このゲームをシンクロマインド・アクションゲームとネーミングした。しかしなんのことかよくわからず、大衆には受け入れられなかった。ちなみにこれは実体なき黒い影（つまりプレイヤーの分身）が、強きものにあこがれ、魂（マインド）を同調（シンクロ）させるという意味なのだが。

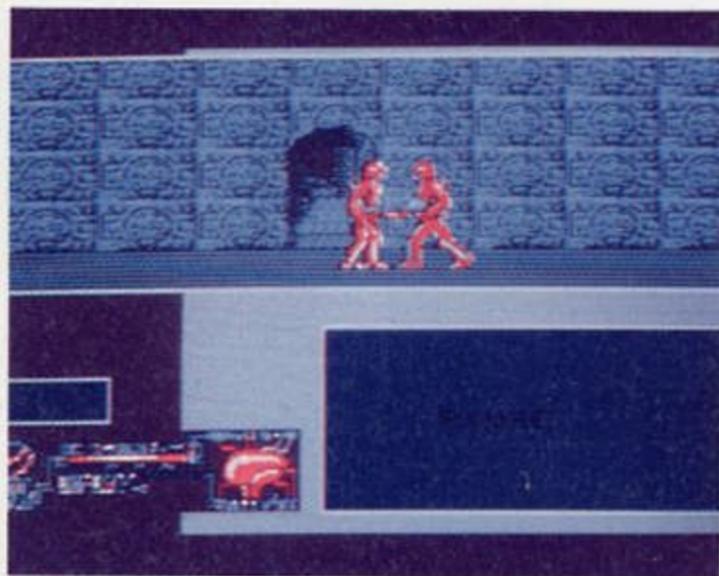
このゲームでは、この憑依のほかにもいくつかの実験的な試みがインプットされている。まず、キャラクターの動きだ。これまでのアニメーション的手法ではなく、キャラクターの胴体、手足などを分解し、それぞれに動きをつけて合成させてある。そのためちょっとぎこちない動きになっているが、かえってそれがホラーチックな動きになっているのだ。飄簞から駒といったところである。

◀黒い影がモンスターに乗り移るという設定は、当時人々に衝撃を与えたのである。

プレイヤーの行動をコンピュータがさりげなく見つめているという設定も、なかなかホラーしていた。プレイヤーの性格を攻撃性、知性、残虐性、好奇心度、行動力などに分類して判定し、性格によってはエンディングへの道を閉ざしてしまうという。性格の悪いことをやってのけているのである。隠れキャラや隠しコマンド探しばかりしていると、ゲームハッカーとの烙印をコンピュータがひそかに押すという、作者の中里氏の話も、このゲームに関しては妙に説得力があった。

また、この『レリクス』のBGMには、あのクリスタルキングの曲が使われている。ボーステックの社長とクリキンのメンバーがお友達ということで実現してしまったようである。

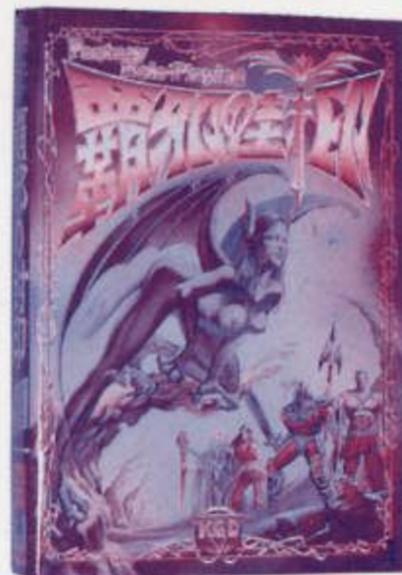
何はともあれ、この実験的試みが当たって『レリクス』はボーステックを潤すことになった。しかし、この後同社は渋谷界隈を転々とすることになる。そして、生みの親中里氏は今、日本にいない。

▶敵との戦い。敵を倒したのち、敵の体に乗り替わることもできる。

▲これが最後の敵!?なのかもしれない。しかし、ここまでたどり着ける者は、いったい何人か？

これが好き!!

加藤正幸／日本ファルコム
非常に新鮮な感じがした。オリジナリティの高い作品だった。ただ開発期間が長すぎた。そのせいで続編を作る気がなくなったのではないか？

小林直樹／フリーライター
おどろおどろしいグラフィックと動きがシュールだった。スピードは遅かったけど。

素直なシナリオでRPG初体験組を吸収

覇邪の封印

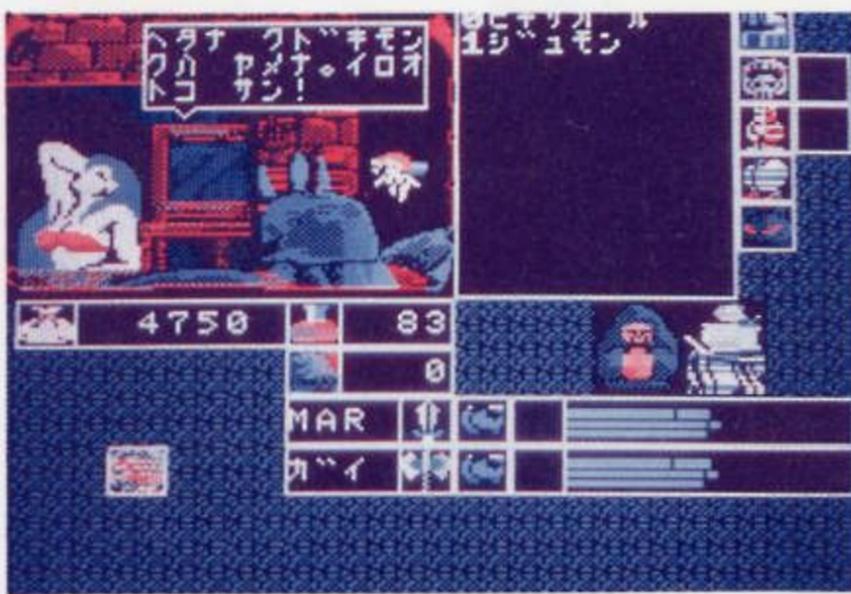
工画堂スタジオ	
発売	86.6
機種	88/98/FM/XI/MSX
ジャンル	RP

マップ、メタルフィギュアつきが新機軸

『覇邪の封印』はRPGブームにうまく乗った作品だった。どちらかというと佳作というべきレベルのRPG。それが好調なセールスを記録したのは、どんな人でも解ける、シナリオの素直さの勝利かもしれない。

努力すれば報われるというか、無理なひっかけや無意味な時間かせぎがなかった。工画堂に返送されてきた読者カードには「初めてRPGを最後まで解くことができた」という声が多かったと聞くが、確かにノーヒントで解けるゲームが非常に少なかったのがこのころだ。

だが最大の売りはシナリオの構成のうまさだった。本来RPGは、レベルを上げてより強いモンスターを倒すという殺戮ゲームではないはずだ。しかし、いたずらに戦闘を重視し、RPGをアイテム集めと勘違いしているのでは?と思われる作品が多すぎた。そんな中にあって単純ながら、いや単純だからこそ、ゲームをプレイしているだけでストーリーが全部わかってしまう点が魅力だった。

概してコンピュータゲームで壮大なストーリーを展開しようとすると、いきおい会話が長くなっていき、ゲームの先を急ぐプレイヤーには読み飛ばされてしまいがち。ゲームが終わったときには、結局ストーリーはよくわからなかった、ということに落ち着いてしまう。

もちろんプログラムの技術が日進月歩なのと同様、シナリオをいかに「見せる」かという演出の技術も進んできてはいるものの、いまだ手探りの状態から抜け出してはいないのが現状だ。このへんをうまく割り切って、欲張らなかったのが、このゲームの成功の要因の一つだ。

欲張らないというのはグラフィックの点でも同様。いくら努力してもRPGのフィールドをプレーヤーに100パーセント実感させることは不可能と割り切り、布のマップとメタルフィギュアをつける新機軸で、プレイヤーに冒険の雰囲気を実感させる手に出た。オマケがついていたから売れたわけではないのだが…。

◀動かないオープニングがなつかしい!

◀町で情報収集。色っぽいダンサーが現れる。

▲最後の敵、なかなか色っぽい"テラリン"だ。ここまでたどり着くのは容易ではない。

これが好き!!

飯島健男／パンドラボックス

RPGってこんなにも簡単に終われるものか、日本のRPGは今後こうなるかと思ったが、全然そうならなかった。日本って不思議な国だなあ。

阿賀伸宏／工画堂スタジオ

いままでになく、ストーリー性を重視したゲームであった。

バランスがよけりゃ超大作！

ブラスティー

スクウェア	
発売	86.4
機種	98/X1
ジャンル	RP

日本サンライズによる本格的アニメ採用！

ジャンルはSF、しかもロボットもの。戦闘シーンは日本サンライズ社によって制作されたアニメーションということで、前評判の高さはかなりのものだった。

確かに、戦闘シーンで、各キャラクターが攻撃の方法ごとに違うアニメーションを展開するところは、動きの細かさやメカのできなど、十分にアニメファンの目にかなうものだった。だが、このゲーム、ウリの部分だけよくて「あとは大したことない」というのが、完成版を見てからの大方の意見だった。とくに戦闘のアニメシーンがウリだからなのか、やたらと敵が出現するのにはまいった。せっかくのアニメーションもすぐに飽きてしまい、後半はアニメを見てもただいらだつばかりだった。

また、アニメのためにメモリを食ったせいか、移動画面がかなり単調だったのもこのゲームの評判を下げていた。惑星間の移動のあいだ、ずっと同じ隕石群の中を動きまわっているおかげで、迷子が続出し、スクウェアに質問が殺到したほどだ（これにはあとから座標表示の隠しコマンドが発表された）。

少なくとも、この二つの欠点さえなければ大ヒットし、アニメビデオ化が実現していたはず。…惜しい！

▲メカの動きが秀逸。

これが好き!!

大津正徳／マイクロキャビン
デモで流れていたアニメ処理は、そのときとしては、なかなかすごかった。発売までの時間とても長く、いまだにFM版は発売されてない？

半沢秀徳／エスピーエス
アニメーション処理はよかったが、ストーリーはいまひとつだった。

老若男女を熱狂させた社会的？現象

ドラゴンクエストI、II (MSX版)

エニックス	
発売	I：86.12　II：88.8
機種	MSX
ジャンル	RP

ドラクエ症候群の無邪気なおとーさん

ファミコンのドラクエの発売日、ソフトの入手合戦をめぐる子供たちのフィーバーぶりは、テレビでも大々的に放映された。ウワサには聞いていたが…と改めてこのソフトの人気のすごさを、そして新しい時代の到来を実感した大人は少なくなかったはずだ。

このソフト、脚本は堀井雄二、音楽がすぎやまこういち、キャラクターデザインは何と鳥山明という超豪華キャストに加え、単純明快なゲーム目的と、だれがプレイしてもそこそこは進めるゲームバランスのよさが売りものだ。ドラクエのポイントは、「だれにでも楽しくプレイできる」という、ごくごく当たり前のことなのだ。

とはいえ、どうして社会現象になるほどヒットしたのかは、実際のところよくわからない。ただ、ともすればマニアックな世界に入り込みがちなパソコンのRPGに対し、非常にヒューマンな息吹を吹き込んだといえる。また、I II IIIがただのシリーズではなく、一作ごとにゲームシステムに斬新なアイデアを加え続け、ファンを飽きさせなかったことも大きな理由のひとつだろう。

パソコン用ソフトは、MSX上で実現されたが、あまり「目にやさしい」画面ではなかった。

▲これでウィンドウ表示も定着。

これが好き!!

高橋利幸／ハドソン
それまでのRPGをわかりやすく、取り組みやすくしてくれた意味で、名前を出さないわけにいかない。このソフトでゲームの文化が成り立った。

藤岡千尋／クリスタルソフト
前年から思っていたことが現実のこととなりつつあった。ドラクエをやるために会社から早く帰りたかった。パソコンは生き残れないのであろうか。

RPGとして初めてアイコン、マウス登場

ファンタジーI、II、III

スタークラフト	
発売	I：86.8 II：87.3 III：88.6
機種	88/98/FM/X1 IIIのみX68
ジャンル	RP

本格派のRPGがヒット！移植ソフトとしても朗報

米国でヒットした純正統派RPG『ファンタジー』シリーズの移植、改良版だ。〝移植のRPGは売れない〟というこれまでのジンクスを打ち破り、よく売れた。それは、アクションRPGではなく、本格的なPRGをプレイしたいという人が多くなってきたことと、ゲーム自体のデキもよかったのが幸いしたようだ。

ストーリー、舞台設定は、ファンタジー文学の最高峰「指輪物語」がヒントになっている。ダンジョン、モンスター、呪文など、おなじみのシカケに加え、クエストを利用した作りになっている。また、これまでのキャラクターの成長に加え、謎解きの要素もプラスされている。ストーリー、ゲームの構造、全体の雰囲気…、これらがバランスよくできている点が評価されたといえる。

『III』になると、移植というより米国のアイデアを元に創作されたオリジナルといってもいいほど改良された。とくに注目されるのが、RPGとしては初めて、アイコンやマウスによる操作が採用された点だ。

また、戦闘時に前中、後衛の位置を設定できたり、ダメージを人形の形で表示したりと、その後のRPGに与えた影響も大きい。

▲人形の手足が取れたりする。

これが好き!!

山口和夫／スタークラフト
マイト・アンド・マジックがめちゃくちゃ売れたので余裕をもって初めて好き勝手に作ったゲームだ。他の人が何と言おうとこれはよくできている。

岩沢雅之／エディター
I、II、IIIの連作が待ち遠しかった。アクションタイプは得意な方じゃないので、これには結構のめり込んだ！

迫真の2タイプバトル

アルゴー

呉ソフトウェア工房	
発売	86.12
機種	88/98
ジャンル	RP

リアルなグラフィックの明るい3DRPG

『アルゴー』とは、ギリシャの英雄伝説「アルゴー探険隊」をもとに作られた中世ナイト風ストーリーの3DRPGである。3DRPGと聞くと暗く不気味なダンジョンが連想されるが、『アルゴー』の冒険は、地下迷宮とはひと味違った舞台で、繰り広げられる。

エリアは、階段などで上下する階層式の迷路ではなく、地上、地下、空中、水中に分かれている。地下以外のグラフィックは、いたって明るく、美しい。青い空に白い雲、緑の木々…。

戦闘方法は、通常は「コマンド方式」、巨大モンスターには「アクション」と二つに分かれていて、とかく単調になりやすいレベルアップに、メリハリをつけている。アクションも、よくあるただ単に、ツンツンとつっつくのではなく〝画面いっぱいに駆けまわる〟という感じでけっこう盛り上がる。

イベントがやや少ないわりには、ヒントが多く、ゲームとしては簡単だが、3DRPGのイメージを一掃した点で、価値があるゲームである。

▲善人を倒すとモラルが下がる。

▲キモチ悪いデカキャラ。

これが好き!!

呉英二／呉ソフトウェア工房
88SRの登場により、3Dをカラー化できた。スペースハリアーに影響を受け空中戦を作った。98版は難しすぎて失敗。

宮川まなみ／パラダイム
このゲームには、モラルなんていうやっかいなものがある！守銭奴になっていっぱい人も殺したら、すっかり悪者にされ、ヒントがもらえなかった。

まだまだあった'86ソフト!

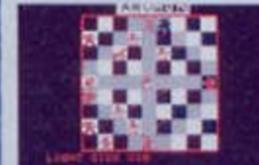
'82 '83 '84 '85 '86

地球防衛軍
アートディンク/86.12

SL/88,98
戦闘前にロケットの能力設定や攻撃プログラムを行う、ひと味違ったウォーゲーム。

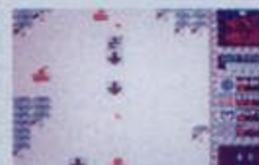
ガルフォース
ソニー/86.11

AC/MSX
ビデオアニメを題材にしたゲーム。攻撃パターンに変化があるのが魅力。

アーコン
BPS/86.6

AC/88,MZ
チェスの盤上で駒が重なるとバトルモードになる、シミュレーションふうのACゲーム。

ツインビー
コナミ/86.5

AC/MSX
ベルを取ってパワーアップしながら野菜や食器の敵を倒す、平和的な?シューティング。

キングスナイト
スクウェア/86.6

AC/88,X1
全5ステージ、各ステージごとのキャラ4人が最終ステージで集合、合体する。

アート・オブ・ウォー
ブロダーバンドジャパン/86.12

SL/98
設定された兵たちがリアルタイムに戦闘を繰り広げるユニークなウォーゲーム。

マイティヘッド
ソフトプロ/86.7

AC/98
ヘディングと釘投げをつかって、制限時間内にすべての敵を倒す。

賢者の遺言
アスキー/86.7

AV/88
トボケた会話が楽しい、遊び心満載の中国少年冒険ストーリー。

アリオン
アスキー/86.4

AV/88,FM,X1,MZ
アニメ映画のゲーム化。映画の画像を取り込んだ美しいグラフィックが魅力。

魔城伝説
コナミ/86.3

AC/MSX
コナミのロングセラーソフト。愛らしいポポロンが主役の純粋アクションゲーム。

ザナック
ポニー/86.7

AC/MSX
スクロールスピード、キャラの多さなど、当時のソフトではトップクラスだった。

アルカノイド
タイトー/86.12

AC/MSX
アーケードで大人気だったパワーアップ式ブロック崩し。

魔法使いウィズ
ソニー/86.6

AC/MSX
11種類の魔法をうまく使いこなして、ティルト姫を救い出す。

SeeNa
システムソフト/86.2

AC/88
迷路で構成された町の中を駆け巡り、巨大コンピュータSeeNaを破壊する。

アルバトロス
日本テレネット/86.2

SL/60,66,88,98,FM,X1,MSX
地面の起伏の表現が細かいなど、完成度の高いゴルフゲーム。

夢幻戦士ヴァリス
日本テレネット/86.12

AC/88,98,FM,X1
広大なマップの中を高速スクロールで飛び回り、派手なアクションを見せてくれる。

照魔鏡の伝説
スタークラフト/86.8

AV/88,98,FM,X1
4片の鏡のかけらを取り返し、隠された鏡を見つけ、百合郷を救うオリジナルソフト。

アルファ
スクウェア/86.7

AV/88,FM,X1
アニメーションする画面や隠れキャラ…。遊び心あふれるゲーム。

めぞん一刻
マイクロキャビン/86.12

AV/88,98,FM,X1,MSX
響子のハートをつかむため、五代が奮闘する、るーみっくわーるどの世界。

スーパーランボー
パックインビデオ/86.11

AC/88,FM,X1,MSX
戦闘状況に合わせて、ロケットなど6種類の武器を使い分け、敵を倒す。

うっでいぽこ
デービーソフト/86.10

AC/88,98,FM,X1,MSX
木の人形ぽこが、人間になるために妖精を探すアクションRPG。

レイドック
T&Eソフト/86.2

AC/FM,MZ,MSX
スムーズなスクロール、キャラのドット単位の移動など、MSX2の限界に挑んだソフト。

太陽の神殿
日本ファルコム/86.10

AV/88,98,FM,X1
RPGっぽく、リアルタイムに動き回るユニークなアドベンチャー。舞台はマヤ遺跡。

カサブランカに愛を
シンキングラビット/86.9

AV/88,98
モノクロの画面がプレイヤーの想像力をかき立てるノスタルジックなゲーム。

画期的なシステムでファンを魅了

ソーサリアン シリーズ

'87

日本ファルコム	
発売	87.12
機種	88/98/XI
ジャンル	RP

キャラクターの成長や魔法の調合に新機軸

日本で初めてシステムを意識したRPGといえるのが、この『ソーサリアン』だ。とにかく、最初に発売されたオリジナルシナリオ15本を含む5枚組のセットは、なにかしら複雑な部品の詰まった『キット』のようで、開けて中身を調べてみるという喜びを与えてくれたものだ。

特筆すべきことは、やはりゲームのプログラム自体を最小限の大きさに抑え、一枚のディスクにまとめることで、シナリオはもとより、背景のグラフィック、登場キャラクター、そしてBGMまでシナリオディスクに詰め込むというゲーム全体のシステムづくりにある。それだけ、追加するシナリオの自由度が高まり、追加シナリオの中でもとくに好評だった『戦国ソーサリアン』のように、舞台をがらりと一変させることもできたのだ。

『ソーサリアン』のもうひとつの楽しみは、それこそ「キット」の魅力を横溢させたキャラクターメーキングとその成長、それから魔法の調合という仕掛けだ。

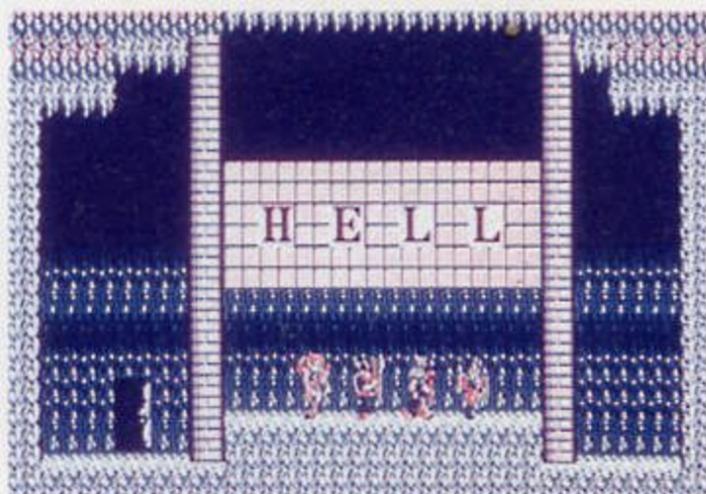
ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフの4種族×男女×3世代という24パターンのキャラを80種もの職業につけたり、道場で修業させたり、もちろん冒険でさまざまなミッションをさせたりしながら、8つのパラメーターを動かしていく作業は精妙にして複雑怪奇、これだけでもひとつのゲームになるほどだ。

もうひとつの魔法も強烈に複雑なメカニズムをもち、7種の魔法元素を組み合わせて120×2種類の魔法を組み上げるという豪華なもの。

これだけのシステムをもちながら、残念ながらこのゲームは名作にはなりえなかった。肝心要のシナリオがシステムに追いつかなかったのだ。最初の15本のシナリオでも本当におもしろかったのは5本に達しなかった。追加されたシナリオでも、ゲームとしてユーザーを楽しませたものはどれほどあったろう。あれだけ苦労して成長させたパラメーター類があまり役に立たず、指先のテクニックばかり要求するシナリオが多すぎて、しまいには何でこんなことしなくてはいけないのだろう、という思いにとりつかれることもしばしばであった。

良くも悪くもファルコムのRPGの究極の姿を示したものといえよう。

▲"暗黒の魔道士"のシナリオ。魔法使いケディスが復活した。この洞窟には善の魔法使いオーサーがいるので…。

▲"暗き沼の魔法使い"の入口。同じような面が32面もある。迷わないようにチェックしながら進むことがカンジン。

▲このシナリオの難所のひとつ、"氷の洞窟"。あのA、B、Cの扉のナゾに頭をかかえた人も多いはず。

これが好き!!

加藤正幸／日本ファルコム

ソーサリアンシステムというシステムコンセプトを打ち出し、ゲームもシステム化できるということを、強く印象づけることができた。

野村宏平／フリーライター

マップを作りながら長時間かけてプレイするRPGには食傷気味。そんな中で、このゲームだけは楽しめた。傑作短編のアンソロジーという印象。

これぞシミュレーションSF大作

T&Eソフト	
発売	1：87.2　2：87.4
機種	88/98/FM/X1/MSX
ジャンル	SL

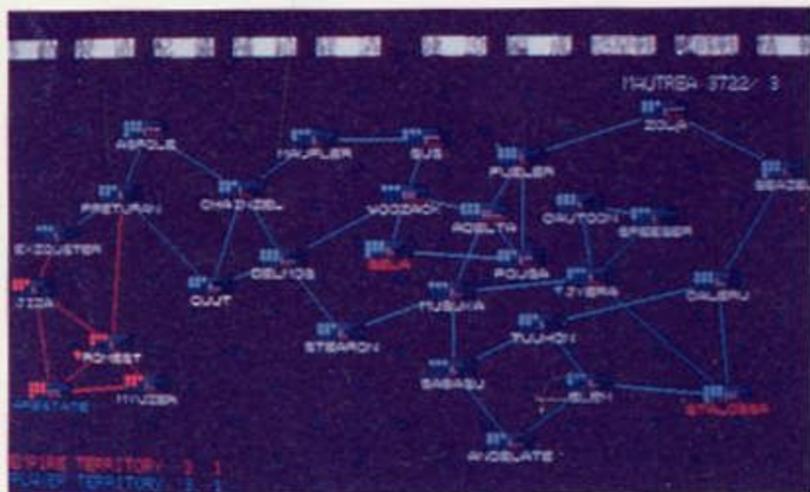
他メディアとのデータ互換を達成！

この『ディーヴァ』は、最終的に7機種それぞれにシナリオがつき、ゲームをクリアすることによって出てくるパスワードを入力すると、他の機種でそのキャラクターが登場するという、コンピュータゲーム業界初の試みをした、たいへんな野心作といえる。基本的にゲーム内容は同じだが、PC-98版のみはまったく違った内容になっている。これは、98版が10カ月も後に発売されたことにも関係するだろうが、先の6機種に比べても大幅にグレードアップして登場した。

『ディーヴァ』の発売当初は、データの互換性があるということで、だいぶ話題になったが、シミュレーションゲームとしてみると、よくまとまってはいるものの、艦隊同士の戦闘シーンの迫力不足はなんとも物足りないものだった。とはいっても、惑星の占領や艦隊の編成、兵器の開発などは、なかなかおもしろいものだった。また、惑星を攻略するときの戦闘シーンがアクションなので、シミュレーションゲーマーの中にはついていけなかった人もいたようだ。

PC-98版になると、艦隊戦は各艦隊の司令官がその性格によって戦闘を行い、惑星攻略にもアクションシーンはなく、宇宙空間から惑星の施設を攻略する形に変化した。しかし、ゲームをプレイする側の感覚には、自分が実際に手を下せないというもどかしさが残ってしまう。その点に関しては、非常につまらないゲームなのかもしれない。とはいっても、その他の惑星の開発やグラフィック、敵の動きに関しては、たいへんよくできているゲームだといえる。

これを開発したT&Eソフトは、本格的なシミュレーションゲームはこれが初めてだ。このことを考えると、戦闘シーンに不満をいうのは申し訳ないのかもしれないが、やはり実際に戦闘シーンでプレイできるようにしてほしかった。そういう意味では、その他の機種の場合は、若干、迫力不足とはいえ実際に移動などができるので、ゲームとしては98版よりもよくできているといえる。SFシミュレーションゲームの傑作はいまだに登場していないというのが、いまの日本コンピュータゲーム界の現状だろう。

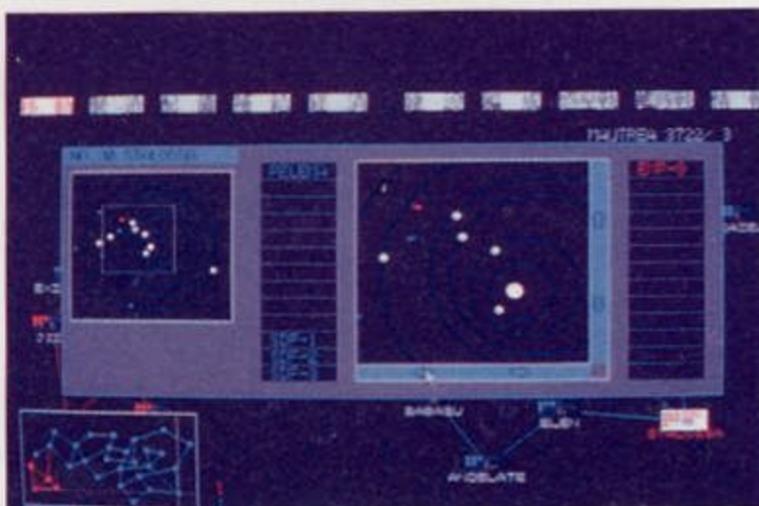
▲この基本マップ上で6つのストーリーが繰り広げられる。

▲最後のストーリーとして発売された98版『カリ・ユガの光輝』のマップ。新システムの集大成的ゲーム。

これが好き!!

小林直樹／フリーライター

アクティブ・シミュレーション・ウォーという新しいジャンルを作ろうとした意欲はかえる。ただ、アクションの比重が高すぎたような気がする。

天羽慶一／エディター

本格的な？シミュレーションウォーゲームは敬遠してしまうが、これにはスンナリなじむことができました！

▲『カリ・ユガの光輝』の恒星内移動画面。艦隊ごとに設定するので操作は簡単でユーザーサイドに立ったシステムだ。

とっても人間的な麻雀ゲームだ

ぎゅわんぶらあ自己中心派 シリーズ

ゲームアーツ	
発売	1：87.4　2：87.11　3：88.12
機種	88/98
ジャンル	TB

キャラの性格を考えて麻雀しよう

それまで麻雀ゲームというと、バランスがよく、現実に近いプレイが可能なソフトをめざしてしのぎをけずっていた。そんな状況の中に忽然と出現したのがこの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』であった。

片山まさゆきが「ヤング・マガジン」で連載していた麻雀マンガのゲーム化であるわけだが、まずそのプレイヤーのキャラクターにビックリ。ギャグそのもの。対戦しているときに、ほとんどジョーダンのシャミセンを弾いてきたりして、しかもFM音源で音声にしているあたりも画期的だった。さらに「ツキあり」モードを設定し、キャラクターの性格を生かしたとんでもない麻雀まで可能にしてしまっているあたりも、ファンを驚嘆させたものである。

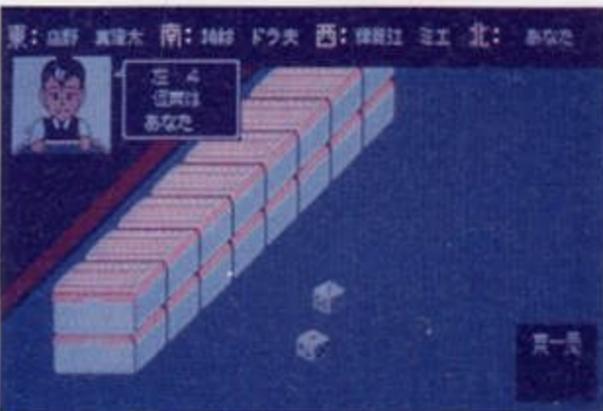
この人間的な麻雀ソフトを前にすると、これまでのソフトがなんとも機械的に見えてくる。もちろんゲームバランスも非常に高く、「ツキなし」モードではふつうの麻雀が打てることはいうまでもない。

さらにおまけで冗談っぽいノリのマジな「タコ度判定」があって、その人の打ちかたをタコ鳴き、タコリー、タコツッパリに分けて判定してくれる。さらにこのゲームでチョンボが登場したのにもびっくりさせられた。

そういうわけで『ぎゅわんぶらあ自己中心派』は発売から爆発的に売れた。人気ランキングもトップを突っ走った。そしてその人気が衰える前に2作、3作と続編が発売されていった。2は『自称・強豪雀士編』、3は『望郷さすらい雀士編』と銘打ち、ゲームにストーリー性をもたせている。

キャラクター3ではついにはE・Tや宇宙怪獣カラポンまで登場して、さらに個性的になった。そして性格づけもかなり鮮明になり、イチナキのカラポン、カンドラを増やすカバ、貧乏人にあこがれる早乙女牌、テンパイを妖気でかぎわけるケケケの北郎なんてキャラがいっぱいだ。

また、遊びもさらに過激になって、2ではソニー君が登場する。彼を面子に入れると牌の大きさが違うベータ牌とVHS牌がまざった配牌で対戦しなければならなくなる、なんてこともやってくれているのだ。

▲人気マンガが麻雀ゲームとなって登場。

▲「1」の雀卓。最新版では電動になっている！

◀雀士はみんな個性派ぞろい。キャラクターの打ち方を見ているだけでも楽しい。

タコ度診断書

タコ鳴き度	8%
タコリーチ度	---
タコツッパリ度	4%
〃（フリコミ）	5回
チョンボ回数	1回
総合評価	タコ1級

▲おなじみの"タコ度診断書"。ギャグ的なノリだけど、実はけっこうマジなのである。

これが好き!!

藤田知之／辰巳出版
わがままな手作りで好き勝手に打牌する奴と卓を囲むから、楽しくもあり苦しいのが麻雀だとすれば、このソフトは核心に触れたソフトです。

加藤久人／BASHO HOUSE
麻雀ソフトがあふれるなか超個性派の楽しさ。ほんとうに自分がコミックの世界に入ってしまったようだ。

'82 '83 '84 '85 '86 '87

気軽にF1気分を味わおう

F1スピリット

コナミ	
発売	87.10
機種	MSX
ジャンル	AC

ブームはジャンルを進化させられるか!?

モータースポーツブームである。フジテレビがF1をサポートするようになってから、突然ブームが日本に上陸し始めている。あのNHKまで、うかれて中継を始めるありさま。日本の企業各社も、格好の広告媒体としてモータースポーツに触手を伸ばし始めている。旧聞では1年間のブランクの後復活したF1のアロウズチームに、フットワークがスポンサーとして名乗りをあげたなんていうニュースがあった。アロウズのシンプルで美しいボディに、フットワークのシマ模様が入ると思うとちょっと残念だが、これも時代の流れであろう。

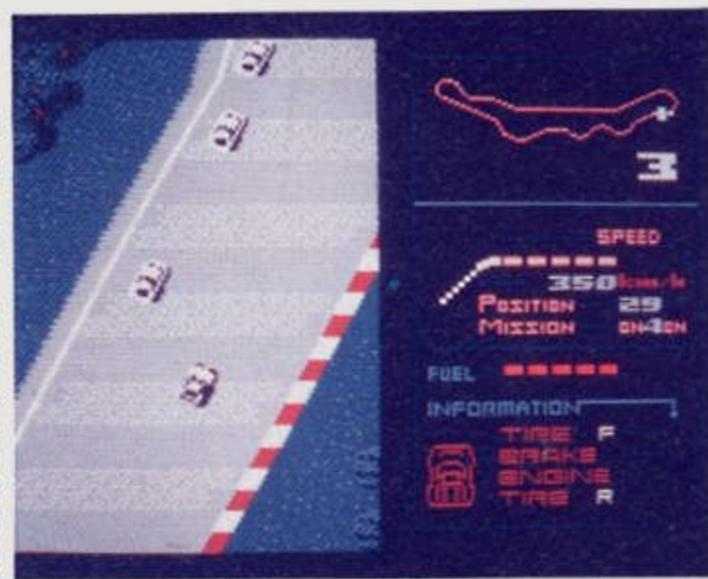
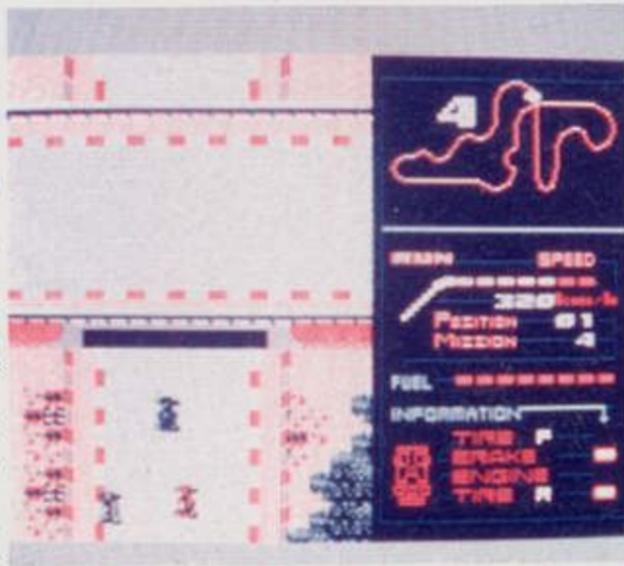
このモータースポーツブーム、ゲームの世界では本物よりも早い時期から始まっていた。とくにゲームセンターなどではかなりのものである。

モータースポーツゲームは大別して、ドライバーの目を通した3Dものと上空から眺めた平面ものの二つがある。このF1スピリットは後者に属するゲームだ。

最近のゲームではクルマのボディやコースをセレクトできるものが多くなってきたが、このゲームではこれをさらに細かく分類して、カーデザイン、エンジン、ボディ、ブレーキ、サスペンション、ミッションがそれぞれ3種類の中からセレクトできるようになっている。これだけの組み合わせがあれば、プレイヤーのオリジナルカーがセレクトできることになる。もちろんコースもF1 16戦全コース選択可能であることはいうまでもない。さらに選択によってはダートラリーも体感できるんだから、いたれりつくせりという感じ。

またピット作業もシミュレートされていて、さらにリアリティと迫力をグラフィックで表現している。問題はこれだけたくさんインプットされた情報（クルマ）をコントロールできるかどうかだ。かなりの技術が要求されるが、これが魅力のひとつともいえる。

最近では、さらにグレードアップさせリアルなものにするため、ステアリングまで発売されている。以前、このステアリングをプロレーサーに握ってもらいゲームをしてもらったことがあるが、評価は上々であった。今後どこまで本物に迫れるか、進化が楽しみなジャンルだ。

▶車体などをセレクトして、自分のオリジナルカーを作れるのは画期的だった。

▶コース、相手のカーなど、かなりのめり込めるセッティングにしてあり、レーサー気分。

◀立体サーキットはグランプリコースでは鈴鹿だけ。中嶋気分で楽しむことができるゾ。

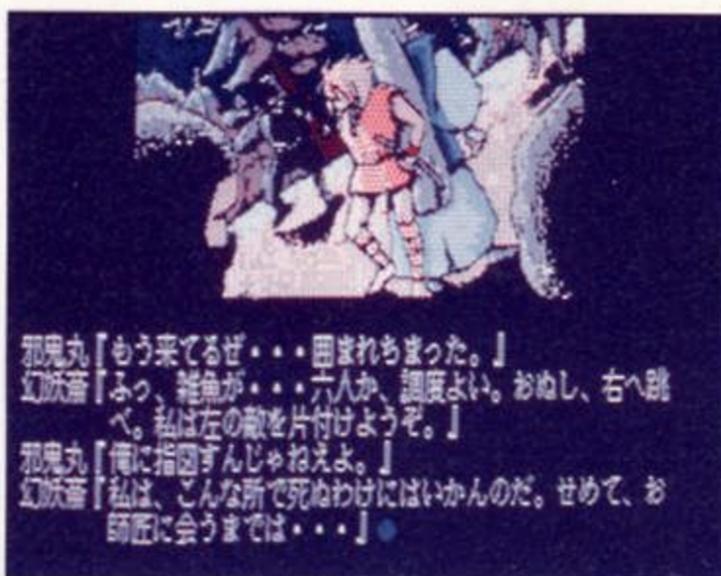
これが好き!!

楠本裕樹／ソニー
FＩスピリットのノリは、RPGばかりでめげていた私に夢のような毎日をくれた。

奥山浩幸／ゲームシナリオライター
雑誌の編集をしているとき、編集部全員が熱くなったゲームである。

ブレイングレイ	
発売	87. 11
機種	88/98/X1
ジャンル	RP

ストーリーテラー飯島の面目躍如

『抜忍伝説』のシナリオライター兼プロデューサーであり、ブレイングレイの社長でもあった飯島氏、某ソフトハウスで歴史シミュレーションゲームのシナリオを担当し、大ヒットさせたともいわれているし、流言だともいわれている。某MSXパソコンの記事をめぐる噂についての真偽は、本人に聞いてみなければわからない。ただ、『抜忍伝説』において、氏のストーリーテラーとしての実力は、いかんなく発揮された

「3人の忍者がそれぞれ別の理由から抜忍を行い、あるときは1人で、またあるときは、協力しながら目的を達成していく。だが、最後に3人を待つのは実に意外な結末だった」と、前置きの長さももどかしく、物語は始まる…のがふつうだが、『抜忍伝説』はそう簡単にゲームが始まらない。

なんと、物語の導入部分を紹介するためにディスクが1枚まるまる使われているのだ。これは当時かなりの反響を呼んだ。業界の中でも賛否両論渦巻くなかで、売り上げの伸びは着実に反対意見の声を抑え、まもなく同業者たちは、こぞって「オープニングディスク」を採用していった。おそらく、いちばん喜んだのはディスク製造業者だったろう。

「オープニング＋エンディングに1枚使えば、バランスとしてゲーム本体も大きくせざるをえない。圧縮すればもっと少ない枚数ですんだはず」などという陰口もたたかれたが、3人分のシナリオは確かに膨大だった。

ゲーム画面は、四角いチップが並んだ、4分の1以下の狭い画面のなかで展開される。これを見ただけではがっくりきてしまうのだが、そのチップの中に登場人物の忍者の顔が見え隠れするのが見えるほどに、想像力をたくましくさせてくれるものがあった。

それもそのはずで、他のスタッフは、元はテレビ番組の制作スタッフとか、映画の助監督といった、映像メディアのプロフェッショナルたちによって構成されていた。ストーリー展開のテンポのよさなど、やはり玄人肌のものがあった。

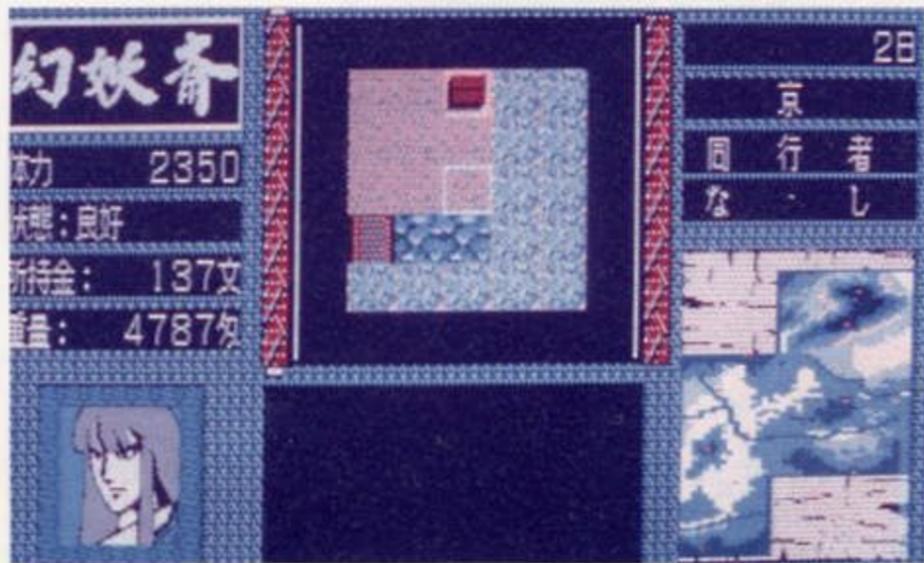
◀ストーリーの展開はさすが！ まるで小説を読むようだ。

る日、その様子を木陰でじっと伺う男がいた。伊賀忍、服部半
蔵である。
半蔵『何と、身軽な小僧よ。ぜひとも伊賀にほしい。』

▲モノクロのグラフィックを使ったのも効果的だった。なかなかシブイ雰囲気を出している。

これが好き!!

須田早／フリーライター
元K社にいたIさんの渾身の一作。ユニークな設定だったが、あれは作っている本人が抜忍だったから？

飯島健男／パンドラボックス
手前味噌である。私が独立後初めて作ったゲームがこれ。ほんとうにかわいいゲームなんです。何たって初めての子供みたいなもんですから。

◀マップはやや貧弱だったけど、ストーリーでそれを十分カバーしていた。

超難解、マニア向けのはずが大ヒット

マイト・アンド・マジック 1、2

スタークラフト	
発売	1：87.12 2：88.12
機種	88/SR/98/FM/X1/MSX2/FMR50
ジャンル	RP

苦しさの中にこそ喜びを見つけ出せる!?

マップ、モンスター、呪文、クエストなど、どのスペックをみても、これまでにない広さ、大きさ、難しさで、正統派RPGの代表ともいえるソフトだ。はたしてマニア以外に受け入れられるのかと心配されたそうだが、なんと大ヒット。同じ移植版としてスタークラフトから前年に発売された『ファンタジー』をさらにしのぐ売れゆきとなった。当のスタークラフトでさえ、どうしてこんなに売れたのか理由がわからないという。

ゲームを始めるにあたってゲームの目的、バックグラウンドなどは示されない。面倒なことや苦しいことはいろいろあるけど、キャラを成長させ、クエストを解き、目的をさぐるという過程にこそ喜びがあるという、RPGのおもしろさの本質を十分に満喫できる仕上がりになっている。日本でも正統派RPGをエンジョイしたいという土壌が育ちつつある。これがヒットにつながったのだろう。

ダンジョン、地上のグラフィックも、これまでの線画の組合せのようなものから、より3D的な、リアルなものになり、以後、他のRPGでも、この発想が取り入れられることになる。

いまでも売れているというからRPGの基本ソフトともいえるゲームだ。

▲リアルなダンジョンや地上。

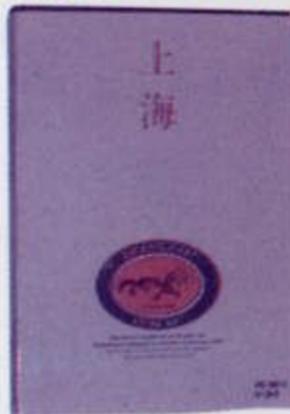
これが好き!!

島田倫人／フリーライター
タネとシカケがびっしり詰まったゲームだ。時間をかけて取り組むゲームなんだから、ハズレであっては困るという人におすすめしたい！

正影秀明／エディター
最初は何が何だかわからなかった！ でも、少しずつ謎が解けてきたときの快感――これが正統派ロールプレイングの魅力というものだ。

中国生まれアメリカ育ちのゲーム

上海 シリーズ

システムソフト	
発売	I：87.4 II：89.10
機種	I：88/98/FM/X68 II：88/98/MSX
ジャンル	P

中毒度100%!! パソコン版麻雀パイの神経衰弱

はさみ将棋、五目並べなどと同様、『上海』は麻雀の牌を使った、子供向けのゲームだった。ところが、米アクティビジョン社がパソコンソフトとして発売するや、新しいタイプのゲームとして大ヒットした。

ゲームそのものはかなり単純で、表を向けて積み上げられた麻雀パイの山を崩していくだけ。トランプの神経衰弱のように、同じ牌を2個一組にして取り除いていく。計144個の牌を72組にするわけだ。ただし、それぞれの列の端にあるものから取ること、これが唯一の条件だ。

シンプルゲームのサンプルみたいで、すぐにもクリアできそうに見える。ところがどっこい、見えている牌からすぐさま取ってしまうと、じきに行き詰まってしまう。片割れが山の下の方にあったり、同じ列の中央部に残ってしまったら、もうお手上げ。どれから取っていったらいいか、どれとどれを組合せるか、それだけの違いで、明暗が分かれてくるのだ。

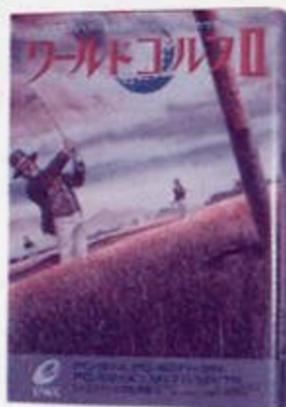
やめたいのにやめられず、ついつい夜明けを迎えてしまった人、仕事が進まず「上海禁止令」を出したソフトハウス…、上海中毒患者はねずみ講のごとく増え続けたが、何が魅力だったのかは、いまだに謎である。

▲一見単純に見えるのだが…

これが好き!!

片桐久仁彦／東映動画
僕はどうもパズルもののゲームに弱いようだ。だから選ぶとしたら、やっぱり『上海』。ネーミングもいかしていると思う。

永井知彦／工動堂スタジオ
オトナのゲーム。マウスで手軽に酒でも飲みながらできるのが最高。

勝つ楽しさを教えてくれるゲームだ

エニックス	
発売	87.9
機種	88
ジャンル	SL

夜ごと画面のコースを徘徊するゴルフ愛好家たち

自尊心をくすぐられるゲームだ。

ゴルフは紳士のスポーツといわれるだけに、ゲームだからといって、ハンパな成績では満足できない。ドライブからディスクを抜くことは許されないのである。このプレイヤーの心理、自尊心をうまくついているところに、『ワールドゴルフII』のヒットした要因がある。

これまでに『3-Dゴルフシミュレーション』、『ホールインワン』、『アルバトロス』など数多くのゴルフゲームが発売され、十分にプレイヤーを楽しませてはくれたが、基本的な部分は同じで、もうひとつ目新しさを欠いていた。

そこで、ゴルフゲームの新しい展開を見せたのが『ワールドゴルフII』である。獲得賞金総額によってアマチュア、プロと成長していくプレイヤー。各ホールごと、リアルタイムに表示されるスコアと順位。また、一定の基準(獲得賞金額)をクリアしないと、次の新しいトーナメントに参加できなかったりと、このゲームは、プレイヤーの実力を数値で明確に表示し、ランク付けしてしまうのだ。

しかし、ここがクセモノ。熱くさせるのである。もう一度やってしまうのである。こんなにもおもしろいから、ヒットしたのである。

▲目指すはホールインワンのみ。

これが好き!!

藤田知之／辰巳出版
スポーツゲームにＲＰＧの要素を加えた点で、忘れられぬソフトです。私は長女をスタープレーヤーに育て上げ、優勝カップを24個そろえました。

大津正徳／マイクロキャビン
数多くあるゴルフゲームの中でいちばんおもしろく遊べた。次の「III」が発売されることにでもなったら、また仕事と銘打って遊ぶことになると思う。

アクションしない野球SLG（シミュレーション）

Mr.プロ野球

クリスタルソフト	
発売	87.12
機種	98/88
ジャンル	SL

プロ野球監督の皆様、心中お察しいたします

監督というのはソンな商売である。「監督の采配によって勝利がもたらされる試合は、シーズン中2割もない」といわれるわりには、負ければ監督の責任にされ、勝てばヒーローは選手である。優勝できなかった責任を負って監督が辞任することはあっても、不振の主力選手が責任をとって引退することはないのだ（もっとも、いちいち引退されても困るけど）。

「野球は選手がやるもの」という当たり前が、「野球は監督で決まるもの」となったいま、野球ゲームが選手型アクションから、監督型シミュレーションへと変わっていくのも、自然な流れだろう。

最近はやりの監督型シミュレーションの中でも、比較的初期の部類に入るこの『Mr・プロ野球』は、監督としてよりも、オーナーとしての役割が大きいので、マネーゲームとしてプレイするのもなかなかオツなもの。息子は監督、お父さんはオーナーと、親子二代で楽しみ、親子のコミュニケーションを図る、というのはおススメの利用法だ。

ごひいきチームを自分の意のままに動かせる（動かないことも多々あるが）というのは、野球好きにとってはこのうえない快感である。このあたりのファン心理をついた、企画の勝利である。

▲ある時は監督、ある時は…。

これが好き!!

伊藤佳代子／フリーライター
野球ゲームというより、野球を題材にしたおアソビだ。ウラ工作なんか、最初はすごく新鮮だった！　でも最後までやるの…たいへんだヨ！

藤森英明／フリーライター
野球の成績だけじゃどうにもならない、球団経営ゲームというのは、確かにこのあたりから始まったのでは？　アイデアの勝利だ。

まだまだあった'87ソフト！

デジタルデビル女神転生
日本テレネット／87.7

RP／88,FM,XI,MSX
魔界に行き、さらわれた弓子を救い出す、ダンジョン型アクションRPG。

殺しのドレス
ジャスト／87.10

AV／88,98
一見アダルトソフトだが、なかなか凝ったストーリーが展開するミステリー。

アークス
ウルフチーム／87.12

RP／88,98
ファンタジックな3Dダンジョン。独自のレベルアップ方式を採用。

電脳水滸伝
HOT-B/87.12

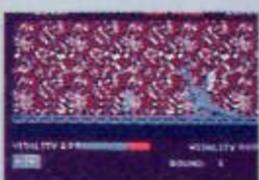
AV／88,98,FM,XI
中国人の画家の手になるグラフィックが、独特な中国ムードをかもし出している。

サイキックウォー
工画堂スタジオ／87.6

RP／88
サイキック能力を取り戻したソルジャーは、平和を求めて帝国本星へ乗り込む。

ウシャス
コナミ／87.11

AC／MSX
主人公の喜怒哀楽の情況によって、攻撃パターンが変化する。

ドラゴン・バスター
エニックス／87.8

AC／88
くるくる剣を振り回して、捕らわれているセリア姫を救出。アーケードからの移植。

殺意の接吻
リバーヒルソフト／87.12

AV／88,98,X68,XI,MSX
J.B.ハロルドシリーズの第3弾。マンハッタンで起こった殺人事件の謎を解く。

うる星やつら
マイクロキャビン／87.6

AV／88,98,FM,XI,MSX
コミック・ソフトの第2弾。登場人物の性格やグラフィックを忠実に再現。ファンは必見。

ハウ・メニ・ロボット
アートディンク／87.11

SL／88,98,FM,X68,XI,MSX
ロボットを指示して爆弾を処理する。パズル的要素をもったシミュレーションゲーム。

ザ・リターン・オブ・イシター
SPS／87.9

RP／88,98,FM,X68,XI
ドルアーガの塔の続編で、ゲーセンで大ヒット！ 広いマップに滑らかなスクロール。

エイリアン2
スクウェア／87.4

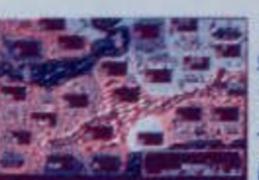
AC／MSX
エイリアンにさらわれた少女を救い出し、惑星から脱出する。

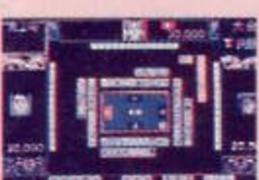
プロデュース
デービーソフト／87

SL／88,98,XI
マップ上にモンスターを配置し、タイミングよく人間を驚かすという異色のゲーム。

ジーザス
エニックス／87.4

AV／88
絵は170枚。すぎやまこういちが音楽担当だけあって、音が謎解きに関係している。

エルスリード
日本コンピュータシステム／87.3

SL／88,98
精細で美しい全体マップと戦闘シーンの組合せ。恐竜も強力な戦闘員だ。

麻雀大会
光栄／87.12

TB／98
個性豊かな歴史上の有名人とトーナメント大会を行う。会話のやりとりも楽しみの一つ。

第4のユニット
データウエスト／87

AV／88,98,FM,X68,XI
少女が巨大組織に戦いを挑む物語。軽いノリの超能力SFアドベンチャー。

億万長者
コスモス・コンピューター／87

SL／88,98,FM,X68
株、債券などを"武器"に、財テクを競う。ゲームだが、実際にも役に立つオトナの遊び。

ラプラスの魔
ハミングバードソフト／87.7

RP／88
アメリカの片田舎にあるお化け屋敷を舞台に、4人の若者が探検するホラー。

ティル・ナ・ノーグ
システムソフト／87.12

RP／98
プレイするごとにシナリオを変えることができる、ニュータイプのロープレ。

ガイフレーム
日本コンピータシステム／87.12

SL／88,98,XI
戦闘シーンや、会話モードが新たに組み込まれた、ヘックスタイプのウォーゲーム。

レジェンド
クエイザーソフト／87.10

AC／88,XI
魔王に奪われたクリスタルを取り戻す、なかなか難しいアクションゲーム。

デウリング
ビクター音産／87.2

AV／98
おどろおどろしいグラフィックがアニメーションする、ホラーアドベンチャー。

クリムゾン
クリスタルソフト／87.11

RP／88
モンスターが大迫力！未来を舞台にした本格的なシナリオ設定。

シルバーゴースト/ファーストクィーン

呉ソフトウェア工房	
発売	シルバーゴースト：88.4 ファーストクィーン：88.12
機種	シルバーゴースト：88 ファーストクィーン：98
ジャンル	RP

もの真似精神では思いつかないニューコンセプト

RPGにおける戦闘のリアリティというものを考えたとき、集団の戦闘をどう表現するかというのが一つの課題になる。プレイヤーが、個々の動きをどれだけ細かく制御できるかということと、戦闘のリアルタイム性をどれだけなめらかに表現するかということは、非常に両立させにくく、どちらかが必ず犠牲になっている。両方を満足させたものは、ほとんどないといっていいだろう。

『シルバーゴースト』は、ぜいたくにもその両方を満足させてしまった作品だといえるだろう。しかも、15人のキャラをいちどに動かすだいご味は、決して他のゲームでは味わうことができない。全部で5種類の隊別フォーメーションと、攻撃・退却をファンクションキーひとつで切り換えでき、しかも個々の動きを変更できる。でありながらリアルタイム性がひとつも損なわれていないのである。

このソフトに近いものといったら、84年の『ボコスカウォーズ』であろう。あれをいま流にリメイクしたといってさしつかえない。だが、『ボコスカ』がどちらかというと、生き残りゲームだったのに比べ、このソフトはもっとダイナミックで、戦略的である。

このゲームでは、集団の戦闘の中で大勢がだんだんとこちら側に傾いてくるときに大きな喜びが生まれる。さらに、形勢が好転して、残りの敵をよってたかってふくろ叩きにするに至って、勝利の喜びは頂点に達する。そう、このゲームのおもしろさはこの「ふくろ叩きの喜び」にあるといっても過言ではない。とくに、めちゃくちゃでかいモンスターを15人で力を合わせて「ふくろ叩き」にしたときの興奮は、他のゲームでは味わえないものがある。

このゲームのいいところは、このおもしろさに焦点を絞り、ゲームの構成をしっかり組み立てているところにある。作者が伝えたいおもしろさが、ほんとによくわかるというのはプレイしていて実にうれしい。

言ってみれば当たり前のことである。しかし、最近では、なんのポリシーもなく、ヒットしたソフトの真似ばかりしているソフトハウスが多い。猿真似が繰り返されるうちに「遊び」は形式化・様式化していき、オリジナルの中にあったおもしろさのエッセンスが消え去ってしまっている。作者のメッセージをもたないゲームばかりの中で、この『シルバーゴースト』の楽しさは、ほっとひと息つけるものがある。

▲チビキャラ、全員集まれー！

▲隊列組んで、いざ出陣。

▲デカキャラVSチビキャラの戦いは、なんてったって数にモノをいわせての勝負なのだ。

▲長かった各地方での戦いを勝ち抜き…、いよいよ敵の本陣へ突入！

これが好き!!

島田倫人／フリーライター
ジャンル名を複合表記してあるソフトは多いが、ほんとの意味で複合型と呼べるソフト。ユニークで、しかもバランスのとれたゲームだと思う。

久保田裕／パラダイム
ゲームの本づくりに追われていると、皮肉にもゲームができなくなる。でも、今回はこのゲームをプレイできたのが大きな収穫だった。

ますます映像的になった導入部

ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ	
発売	88.7
機種	88/98/FM/XI/MSX
ジャンル	RP

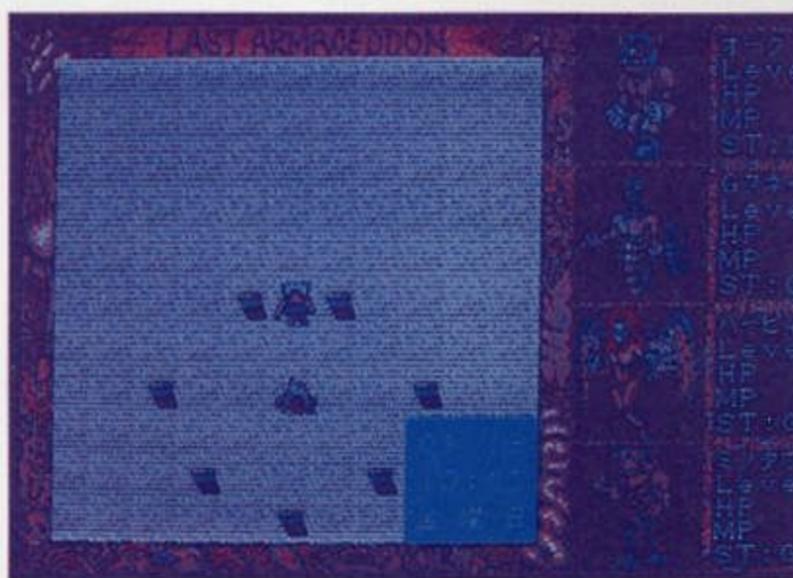
後発メーカー、ブレイングレイの基盤を支える！

『抜忍伝説』に続く、ブレイングレイの第2弾がこの『ラスト・ハルマゲドン』だ。前作をさらに上回るディスクの枚数と、「最強最後のRPG」というキャッチフレーズで、またしても発売前から話題を振りまき、雑誌でも大きく取り上げられた。

「モンスターが主人公になる」「モンスター対エイリアンの戦い」「いままでのすべてのRPGのパロディとなっている」といった前宣伝からもわかるように、シナリオのアイデアが勝負のゲームであり、前作同様、飯島健男氏の八面六臂の活躍によって完成された作品である。

『抜忍伝説』でオープニングディスクを採用して話題を呼んだのに続いて、このソフトもプレ・ストーリーのために2枚のディスクを使用している。7分以上かかるというプレ・ストーリーは、文字と静止画・動画・効果音で構成されているが、まさにアニメーション映画を見ているような小気味のいい展開で、さすがは映像畑出身者の多いソフトハウスだと感心させられる。

ガーゴイル
『このホログラム、先程俺が偶然天空よりみたものだ。皆のものいかに思う。』

▲ストーリーの重厚さはピカイチ。イントロ部分だけを見ていても、かなり楽しめる。

▲マップは広大だが、やや単調になってくるきらいも…。

ゲームシステムは、結局はそれほど奇抜なものではなかったし、ワンパターンな戦闘や、あまり工夫のない操作性からくるなかだるみもあった。が、プレ・ストーリーに続く物語の展開には、いままでのゲームにないしっかりとした構成力と、オリジナリティあふれるものを感じさせてくれた。

とくに、イベントごとにあるストーリー場面では、効果音と、映画のカメラワークを意識したような、アニメーションを駆使した映像を盛り込んである。こういったストーリー場面だけで構成するパソコンソフト小説のような新しいジャンルがあってもいいのでは、と思わせる迫力が感じられた。

コンピュータを中心としたマルチメディアの発達にともない、これからは演出力をもった会社が活躍する場所はたくさん出てくるはずである。また、こうした映像・音声の演出力のあるソフトがもっとたくさん出てこなければ、パソコンもただの子供の遊び道具に終わってしまうことになる。新たなる可能性を期待して、ブレイングレイには、新しい映像芸術をめざしたソフトづくりをめざしてほしい。

▲絵が凝っているので、戦闘シーンも迫力満点だ！

これが好き!!

飯島健男／パンドラボックス
これもまた手前味噌である。本当はもっと危ないゲームにするつもりだったけど、カミソリ送られると怖いんで適度に抑えたのでした。

岩沢雅人／エディター
導入部には感心させられました。ゲーム自体には要望点もあったけれど、このイントロは、新しいゲームの可能性を暗示しているようで…。

単純なものほどハマリやすい！

テトリス

BPS	
発売	88.11
機種	88/98/FM/X68
ジャンル	AC

いかにもソ連っぽいかたくなさがいい

『テトリス』が開発されたほんとうの理由は、軍事的な計画に基づいたものであった。娯楽が大好きで、しかも、ここ数年来のゲーム・ブームに沸くアメリカ、そして日本に向けての画期的な軍事計画なのである。まず、アメリカや日本に『テトリス』を与える。そして、アメリカ全土、日本中をテトリス中毒に陥れておいて、両国が『テトリス』にうつつをぬかしている間に、総攻撃をかけていっきに潰してしまおう。これが『テトリス』本来の目的なのだ…。

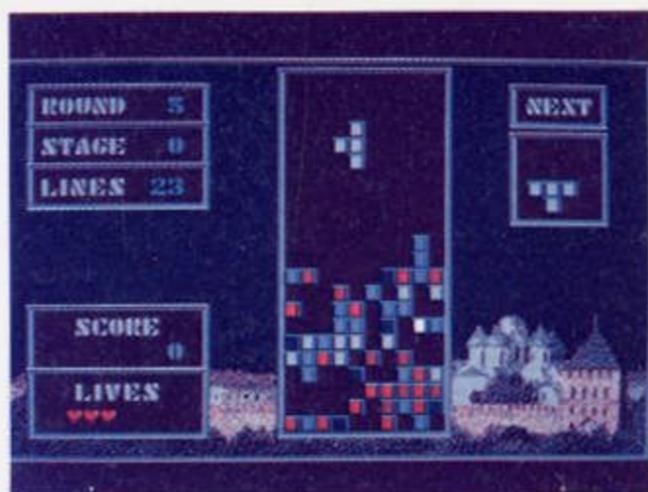
ちょっとおおげさではあるが、めずらしいソ連産のゲームということもあってこんな小話がささやかれた。しかし、それほど『テトリス』の中毒症状は重い。

ゲーム自体は単純そのもの。ひと言でいうならば、隙間のないように7種類のブロックを組み合わせていく、積み木タイプのジグソーパズルといったところ。ドラマチックなバックストーリーもなければ、複雑な人間関係もない。もちろん、助けに行くお姫サマがいるわけでもなければ、解き明かす謎もない。ましてや、意表をつくスリリングなゲーム展開なんてあるはずもない。あきれるほど単純明快なのである。しかし、この単純さが、『テトリス』のいちばんオモシロイところであり、また同時に、いちばんムズカシイところでもある。

実際、単純なゲームほどアツくなりやすいものだ。この『テトリス』にしても、ブロックをうまく組み合わせることだけで、よけいなことを考えなくていいから、ゲームそのものに入り込みやすい。しかも、頭の回転とブロックの落ちるのと、どちらが速いかの勝負である。ふだんあまり使っていない頭だけに、ともすれば、オーバーヒートしそうになる。ラウンドが進み、スピードがアップしてくると、完璧に頭はウニになり、全面戦争突入である。ここまでくると中毒も末期症状。まさにソ連の思うつぼなのである。

▲まず落下スピードと難易度を選ぶ。

▲出たぞ、出たぞ！　これでテトリス！

▲各ラウンドともステージ9をクリアすると、オマケのロシアの風景が出る。

▲ラウンドが進むごとに、邪魔なゴミブロックが増えていく。これを取り除くのが楽しい！

この『テトリス』、かなりマジメで、お世辞にもシャレっ気のある明るいゲーム、とはいえないが、その暗さというか、かたくなな感じがいかにもソ連らしい。最近は、二番煎じ的なゲームも出てきたようだが、さすがに本場ロシアっ子のかたくなさにはかなわないようだ。

今年は『テトリス2』も発売になるが、2匹目のドジョウとなるか、見ものだ。

これが好き!!

山本陽一／ビー・エヌ・エヌ
ビジネスマンの“知恵の輪”。会社なんか始め、金の計算で神経をすり減らしている。そういう生活をしていると、RPGなどからは遠ざかるようだ。

横山英二／T&Eソフト
思考とアクション性が見事にバランスされたすばらしいゲームです。ゲームを作るとは、こういうことをいうんですね。

南都俊一／BPS
だれにでもでき、プレイヤーによってゲーム展開がこんなに変わり、また見やすいゲームはほかにはありません。シンプル・イズ・ベストの見本です。

高橋利幸／ハドソン
一瞬のパターン認識がものをいうゲームで、知能指数を上げてくれるような気がする。馴染みやすいばかりでなく、ゲーム性も高い。

ディガンの魔石

アーテック	
発売	88.8
機種	88/98/MSX
ジャンル	RP

豊富なイベントが、新鮮な物語を展開！

ハヤカワノベルスの挿絵などで、SFファンなら知らない人はいないといわれる加藤直之氏のイラスト、壮大なアニメーション、『超時空要塞マクロス』を制作した「スタジオぬえ」による世界設定――と他の業種のエキスパートを招いて作られた意欲作だった。

イベントごとに現れる加藤氏のイラストはみごとな出来ばえだったし、世界設定も、十分にゲームに深みを与えてくれていたが、山口祐平氏によるゲームデザインにこそ高い評価を与えたい。

原因不明の病にかかり、どんどん機械に変わっていく新妻を助ける手立てを求めて旅をするのが、このゲームの発端。壮大な世界の中を旅して情報を集め、あるときは敵と戦い、あるときは仲間を助けるといった、RPGにはおなじみの展開なのだが、「死なないかぎり、どう進んでも結末にたどりつく」という、非常にフレキシブルなシナリオになっている。

極端にいえば、世界があるだけでシナリオはない、といってもいいぐらいに自由度の高いゲームだ。表示されているだけでも30近くあるパラメータが、プレイヤーの行動によって逐一変化をし、物語の展開は、まさに本人次第でどのようにも変わっていく。

こういったフレキシビリティーを可能にしたのは、ノンプレイヤーをも含めたキャラクターのパラメータのバリエーションと、メインのストーリーの流れから独立したイベントの数の多さ、そしてそれらをリアルタイムで管理できるプログラムの優秀さによるだろう。

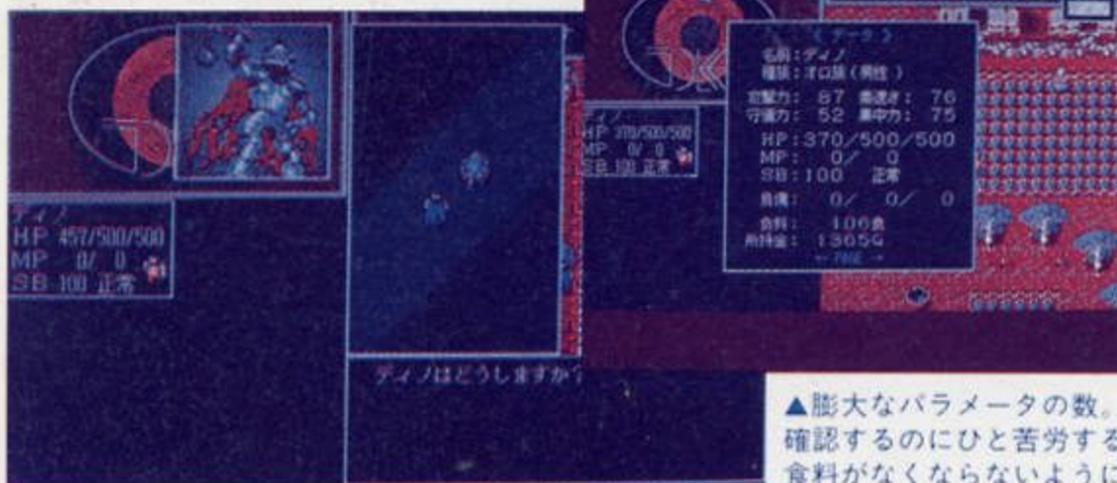
◀加藤直之氏の精緻なイラストを多数収録しているのも魅力だ。

実際、加藤氏の緻密なイラストのアニメーションもさることながら、文字数にして400万という膨大なプログラム量は、2HDで4枚という枚数を納得させてくれるものがある。

プログラムがこれだけメモリを食ったのは、独立したイベント用のプログラムをたくさん作ったためだという。プレイヤーのパラメータ、場所、時間、ランダムなどの条件によって、遭遇できたりできなかったりするイベントは、一度遊んだだけでは半分も見ることができない。

アルゴリズムや筋さえわかってしまえば、価値がなくなってしまうといわれるコンピュータゲームの評価に対する、ひとつの回答を試みた作品だといえるかもしれない。

▼これが戦闘シーン。設定はいたって簡単で、少しあっけない。

▲膨大なパラメータの数。確認するのにひと苦労する。食料がなくならないように。

▲このゲームでは、メインの舞台はフィールドではなく、町の中。人間的な接触の中からドラマが生まれる。

これが好き!!

大矢哲也／NCS

私はこういうストーリーのあるゲームはあまり好きではなかったが、かなりのめりこんだ。このゲームを作った人たちはすごいと思う。

小林直樹／フリーライター

加藤さんのイラストが動く！これだけでも買いのソフトではないかと思った。

'82 '83 '84 '85 '86 '87 '88

太平洋戦争の決定版！

太平洋の嵐 シリーズ

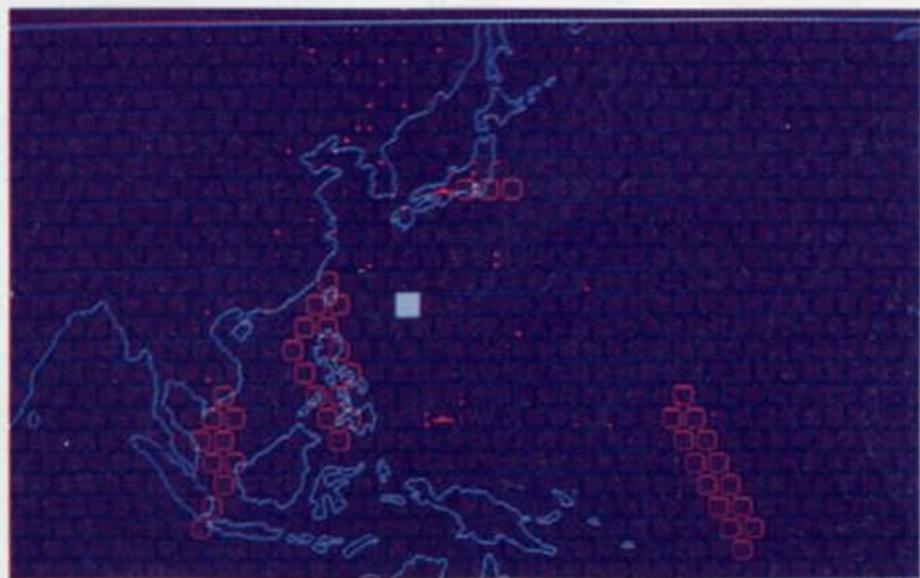
G. A. M.	
発売	太平洋の嵐：87．12 太平洋の嵐DX：88．8
機種	太平洋の嵐：98／88 太平洋の嵐DX：98／88／X68／FMR50
ジャンル	SL

このゲームはデータの塊だ！

このゲームが発売されるまで、太平洋戦争全般を扱ったシミュレーションゲームはなかった。それは、戦争の期間と登場する兵器の多さが足かせになっていたようだ。

また、ゲームシステムをどう作り上げるかも難しいために、二の足を踏んでいたソフトハウスもあっただろう。そんなとき、この『太平洋の嵐』が発売された。

このゲームは、ほんとにビッグゲームといって差し支えないものだ。なぜなら、日本がパールハーバーでアメリカ太平洋艦隊を撃滅してから、丸まる5年間をシミュレートしているからだ。それも3日が1ターンで、最後までプレイすると600ターン（グランドキャンペーン）にもなるすごいゲームなのだ。実際にプレイをすると、3カ月たっても終わらないんじゃないだろうか。これはコマンドが未整理で、手数が非常に多くなってしまっているためと、ターンの多さが主な原因なのだ。

▲ひと目でどの艦がどの基地にいるのかがわかるコマンド。このほかにも便利なコマンドがたくさん用意されている。

▲基本マップ。広大な太平洋を舞台に、多くの若者の血が流される。

このゲームの最大の特徴は、なんといってもゲーム中に行う「科学技術の開発」と「航空機の開発」「艦船の建造」それに使用する「原材料の輸送」だ。とにかく、戦争遂行に必要な原材料の確保と輸送に非常に時間がかかる。ゲームの8割は、このコマンドで終わると思っても過言ではないだろう。

これは、このゲームのデザイン思想なのかもしれないが、コンピュータゲームなのだから、すこしは機械に任せられるようなシステムにできなかったのだろうか？　ほとんど何もせずに過ごすターン（戦闘行動をとらないということ）が多すぎるような気がしてならない。輸送船1隻に何をどのくらい積むのかまで決定していくのは、苦痛以外の何物でもないのだ。

この点を除けば、なかなかおもしろいゲームに仕上がっていると思う。とくに各種の開発、生産に関していえば何も言うことはない。

ただ、戦闘に関してはもう少し凝ってほしかったところだ。それは、ビジュアルも含めて、非常に地味だということである。全体的に大きな変化がないうえに、戦闘時も地味となると非常につまらない。画面のデータを見ても、線画と簡単な説明、それに兵器のデータしか載ってないのだ。

それ以外に関しては、及第点をあげることができるだろう。

▲航空機による敵基地への空襲のシーン。戦闘シーンは、このように動きがない。…残念だ。

これが好き!!

須田早／フリーライター
題字が故源田実閣下ということからしてファンの心をたぎらせる。マニア向けの作品だが、よいビジネスマシン＝よいゲームマシンの道を思わせる。

上野安久／コスモス・コンピューター
14,800円という高い価格のゲームを発売し、ヒットさせた！

これが本当のオールスターゲーム

パロディウス

コナミ	
発売	88.4
機種	MSX
ジャンル	AC

キャラクター総出演のパロディ天国！

たかがゲームである。たいそうな理屈や、仰々しいストーリーなんか、はっきりいって、そうたいした問題じゃないのだ。要は、おもしろければいいのである。とはいえ、されどゲームなのである。目の肥えたゲーマーたちを楽しませ、かつ腕の肥えたゲーマーたちを唸らせなくてはならない。

こんな、ワガママで難しい条件をクリアした数少ないゲームのひとつが、『パロディウス』である。

コナミのゲームキャラクター総出演の豪華キャストは、さながらオールスター大運動会のノリ。もちろん、タイトルに違わぬみごとなパロディぶりも見せてくれる。アノ手コノ手に、奥の手裏の手でさんざん笑わせてくれる。とにかく理屈抜きにおもしろいのである。

それだけじゃない。軽めの第一印象とはウラハラに、ゲーム自体は超ムズカシ路線で、手ごたえ、歯ごたえ、やりごたえ、ともに十分である。

しかし、しょせんはヒット作の続編に変わりはない。なんだか「冒険しないで無難に」的で、唯一の不満。最近はゲームに限らず、何でも無難路線が多くて、わくわくとか、どきどき、みたいな期待感が薄れてしまっている。さみしい。

これが好き!!

楠本裕樹／ソニー
パロディウス…とっても楽しかったのに、あのエンディング。のりにのったのに、しらけるじゃない。あの手のオチはさけたいな。アニメなかんじだし。

宮川まなみ／パラダイム
シューティングなどやらない私を、初めてヤル気にさせてくれたゲーム。人を完全にバカにしている敵キャラが、かわいくて憎らしかった。

縦横にスクロールする正統派SLG

沙羅曼蛇（X68000版）

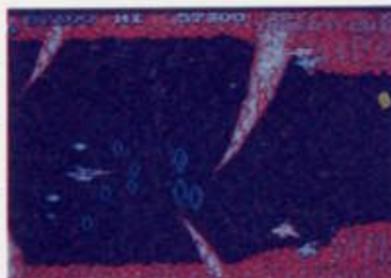
コナミ／シャープ	
発売	88.9
機種	X68
ジャンル	AC

気持ち悪いグラフィックと気持ちイイスピード感

横スクロール型シューティングゲームの名作として現在でも人気の高い『グラディウス』の続編として、86年に登場した作品。88年はX68000版の出た年である。発表された当時は、美しいグラフィックや派手なBGM、数多くの音声合成などでゲームマニアを熱中させた。

プレイヤーは画面の戦闘機を操り、ある一定の敵キャラクターを破壊することによって得られるアイテムでパワーアップしながら進んでいく。アイテムは全部で6種類。スピードアップ、ミサイル、レーザー、マルチプル（分身）など。

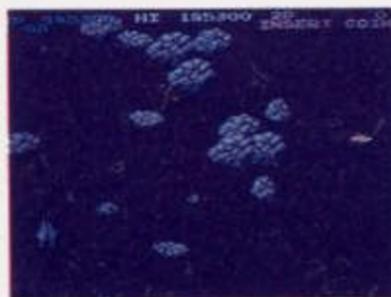
画面は奇数面では横に、偶数面では縦にスクロールする。背景は各面により異なり、動物の体内を思わせる面や、プロミネンスが噴き上がってくる面などバリエーションに富んでいる。また、敵キャラクターの種類や攻撃パターンも豊富で、各面の最後に登場するボスキャラクターなども個性的なものが多い。

『グラディウス』とともに、現在のパワーアップ型シューティングゲームの基本を作ったといえるゲームである。

▲串刺しにはされたくない。

▲行動範囲が狭くてタイヘン。

これが好き!!

南辰真／イラストレーター
『沙羅曼蛇』は、全体的によくまとまったゲームだと思う。できれば『グラディウス』のように、このゲームの続編も出してほしいものだ。

藤森英明／フリーライター
沙羅曼蛇というよりも、グラディウスシリーズとしてシューティングゲームの楽しさを教えてくれたゲーム。

歴史SLGなら、やっぱり光栄

維新の嵐

光栄	
発売	88.6
機種	98
ジャンル	SL

なるか？　業界初の文部省推薦ゲーム

「日本の英雄の8割が幕末に集中している」と言った人がいるが、なるほど、たしかに維新にかかわった男たちの顔ぶれを見ていると、プロ野球のオールスターゲームか、ウルトラ兄弟総出演、といった感じの豪華な面々である。

これだけ超豪華なキャストをそろえて、監督・脚本・主役をやらせてくれるのが『維新の嵐』である。

歴史ものといえば光栄、光栄といえば歴史もの、というイメージがすっかり定着してしまったが、この『維新の嵐』は今までの陣取りゲームとはひと味違っている。キャラクターが成長する点はロールプレイング的だが、リアルタイムにゲームは進行していき、時折アクションも顔を出す。しかも、ゲームの中に「思想」も持ち込んだのである。

歴史はつまらない、退屈なものだとばかり思っている人間が少なくない。はっきりいって学校の授業がいけないのだ。教科書片手に結果しか教えないから、歴史のドラマが、見えてこないのだ。こんな学校では教科書に代わって、光栄のゲームで歴史の授業をするといいかもしれない。オペレーション次第で歴史ドラマがどう変化していくか、このおもしろさを知ってもらいたいのである。

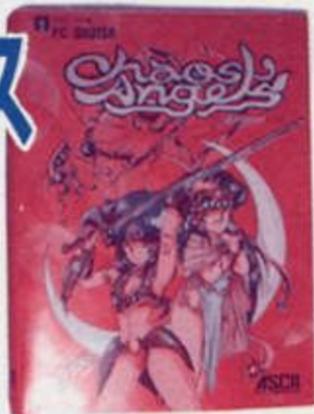
▲泡を飛ばし、白熱の論議。

これが好き!!

三浦裕彦／光栄
迷宮（ラビリンス）のような感じのできで、目の前がクラクラするゲーム展開がよい。

村上紳／フリーライター
ゲームライターを始めた頃に、取材で光栄まで行った思い出の作品です。プレーしていて、ついのめり込んでしまい、離婚の危機が訪れました。

エッチ×RPGの不思議路線を開拓!?

カオスエンジェルス

アスキー	
発売	88.7
機種	88/MSX
ジャンル	RP

次から次へとかわいいモンスターが！

来るところまで来たのかと思わせる珍RPGだ。とにかく出てくるモンスターがすべて美少女というノリが最大にして唯一のウリなのだが、それだけでかなりのセールスを記録したのだからすごい。しかも、戦闘後バイタリティーが余っていれば、そのモンスター＝美少女をエッチな姿にすることができるのである。こんなしかけがいかにもこじつけがましいのだが、遊び心に満ちていて許せてしまう、というところにやたら感心してしまう。

もちろん、エッチソフトとしては絵がきれいで、なんというか救いようのない絶望感を感じる凡百のエッチソフトとは質的にまったく違うものと思うのだが…。

▲かわいいモンスターだが…。

まっ、少なくとも遊び心に訴えているという点では救えると考えたほうがいいのだろうか。

だが、このゲーム、内容的にはプログラムにしても、シナリオにしても見るべきものはない。こんなソフトが、ある程度の成績を収めるというのならわかるが、ベストテンの上位にきてしまうようでは日本のソフトの世界も危ないな、と思わざるをえない。モンスターを女のコにするという思いつきを、もっと上質な容器に入れて見せてもらいたかった。

これが好き!!

多田和史／チャンピオンソフト
絵が好みだ。BGMがたくさんある。そこらのRPGよりトリックが凝っている。

宮崎秀規／アスキー
当社製品と、いわゆるHソフトを入れ忘れてましたので、両者を兼ね備えたものとしてあげておきます。

まだまだあった'88ソフト！

熱血高校ドッジボール部
シャープ／88
AC／X68
相手をボールでブッ飛ばす、痛快なアクションゲーム。海外遠征もある。

源平討魔伝
電波新聞社／88.3
AC／X68
ゲーセンでも大人気を博したゲーム。デカキャラとの対戦モードがオモシロイ。

アークティック
アートディンク／88.5
P／88,98,FM,X1
レールの上を走るボールを、2種類のポイントを操作してゴールさせるアクションパズル。

原宿アフターダーク
工画堂スタジオ／88
AV／98
ファッション業界のドロドロした人間関係が渦巻く、業界ものミステリー。

琥珀色の遺言
リバーヒルソフト／88.6
AV／88,98,X68,MSX
美しい琥珀館で起こる殺人事件。レトロっぽい雰囲気のミステリー・アドベンチャー。

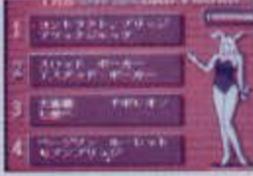
アルギースの翼
工画堂スタジオ／88.3
RP／88,98,X1,MSX
王子となって妖獣退治の旅に出る、ファンタジックなストーリー。

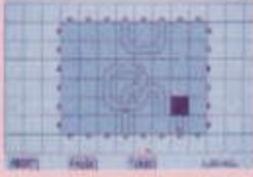
プロ野球激突ペナントレース
コナミ／88.5
AC／MSX
6チーム中、1チームを選び、ペナントレースを戦う。チームエディット機能つき。

今夜も朝までパワフル麻雀
デービーソフト／88.2
TB／88,98,X1
4種類のモードをもっているマージャンゲーム。女の子を脱がせたりもできる。

R-TYPE
アイレム／88.12
AC／X68,MSX
アーケードから移植。むずかしいシューティングゲーム。気持ち悪い敵が続々登場。

めぞん一刻　完結編
マイクロキャビン／88.5
AV／88,98,FM,X1,MSX
五代が一刻館の住人の障害を乗り越え、響子と結婚するまでのストーリー。

ザ・スーパーラスベガス
日本デクスタ／88.11
TB／98,X68
トランプ10種ができる。七並べ、大富豪など、ラスベガスらしからぬゲームも入っている。

アレスタ
コンパイル／88.7
AC／MSX
遅かったスピードが突然速くなったりする変速スクロールが特徴。

野球道
日本クリエイト／88.12
SL／88,98,X1
監督になって、采配をふるう粋な野球戦略シミュレーション。タケルのみの販売。

ディアブロ
ブローダーバンドジャパン／88.1
P／88,98
バラバラに分割されたパイプを動かし、すべてのパイプにボールを通過させていく。

アンジェラス　悪魔の福音
エニックス／88.7
AV／88
アニメ映画を見るような、美しいグラフィック。謎の奇病の秘密を探る。

ヤシャ
ウルフチーム／88.5
RP／88,98
戦国時代を舞台にした国盗りゲーム。ストラテジーとACモードがある。

ディレクター物語
ビクター音産／88.7
SL／88,98
ディレクターになってアイドルの卵を育てる、業界ものシミュレーション。

王家の谷　エルギーザの封印
コナミ／88.5
AC／MSX
各ステージで魂の石をすべて集め、封印を解きながら進むパズルアクション。

ロードオブウォーズ
システムソフト／88.3
SL／88,98
成長する指令官、パワーアップする兵器など、RPG色の強いシミュレーションゲーム。

天地を喰らう
ウインキーソフト／88.6
RP／88,X1
本宮ひろしのコミックをもとにした、全10階からなる地下迷宮ロールプレイング。

きまぐれオレンジロード
マイクロキャビン／88.9
AV／88,98,MSX
同名のコミックのパソコンゲーム化。BGMのノリもよく、絵もカワイイ。

ロードス島戦記
ハミングバードソフト／88.3
RP／88,98
戦闘シーンが2種類選べる、ウルティマタイプのRPG。同名小説のゲーム化。

ドラスレファミリー
日本ファルコム／88.7
RP／MSX
ドラスレのキャラクターが織りなすゲーム。アクションやパズルの要素も付加されている。

グレイテスト・ドライバー
T&Eソフト／88.10
AC／MSX
画面を上下に分けて、二人同時プレイができるF1ゲーム。

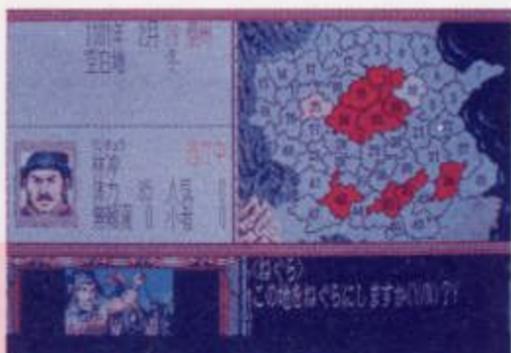
'82 '83 '84 '85 '86 '87 '88

'89

21世紀もいよいよ目前！最新ソフトを見渡してみると…

89年、ひとり気を吐いた『テトリス』。

昭和が終わりを告げ、時代は平成となった。大きな転換期を迎えたこの年、パソコンソフトの世界には何が起こったのか？　ここで振り返ってみるのも、あながち、意味のないことではないだろう。『テトリス』に始まり『テトリス』に終わる。いささか強引ではあるが、昨年を総括すると、こういうことになろう。一昨年末にBPSより出された、ソビエト生まれのこのパズルゲームは、7種類のパーツを組み合わせるという単純なものだったが、逆にそれがヒットの要因だった。セガによってアーケード版が作られると、爆発的なブームを巻き起こし、下は小学生から上は中高生、サラリーマンまで幅広く支持を集め、まさにゲームセンターは『テトリス』一色となったのである。退潮気味のゲームセンターが、『テトリス』1機種によってのみ支えられた、といっても過言ではないだろう。それに加えて、任天堂の新しいゲーム機ゲームボーイに『テトリス』が採用された。ゲームボーイ版は"対戦型"というシステムを取り入れて、『テトリス』に新しい魅力を付け加えた。『対戦型テトリス』をしたいがために、ゲームボーイを買い求めたユーザーも、相当数いたのである。いずれにしても、世代を超えてファン層を広げた『テトリス』が、パソコンゲーム界に果たした役割は大きいといえる。

空前の大ヒット！　'89年のゲームシーンを代表する『テトリス』。

シミュレーション・ブームを再燃させた光栄の『水滸伝』。

シミュレーションのニューウェーブになるか？　ユニークな『HARAKIRI』。

光栄の牙城に挑戦！　システムソフトの『天下統一』だ。

戦国もので各社勝負？ 歴史シミュレーション花盛り

また、シミュレーション・ゲームの流行も忘れてはならない。システムソフトと並ぶシミュレーションの雄、光栄が一昨年末に発表した歴史シミュレーション『信長の野望〈戦国群雄伝〉』『水滸伝〈天命の誓い〉』は、89年一年を通じて、人気、売り上げ、ベストテンの常連であった。

数少ないTOWNS版ソフトの秀作、AVGの『Misty』。

両ソフトの成功は、一部のマニアのものであると思われていたシミュレーションを広く一般ユーザーへと侵透させ、他のソフトハウスも『斬〈陽炎の時代〉』(ウルフ・チーム)、『HARAKIRI』(ゲームアーツ)といった作品に手を染めた。戦略シミュレーション『大戦略III』を前作同様にヒットさせたシステムソフトも『天下統一』を発表し、歴史シミュレーションに参戦したのだ。対する光栄が、11月に『提督の決断』という戦略タイプの作品を発売したのも、おもしろい傾向である。

89年はシミュレーションの豊作年。ユニーク作がいっぱい

ほかにも、注目すべきシミュレーションが、いくつか発表されている。『パイレーツ』(マイクロプローズジャパン)は、プレーヤーが船乗りになって7つの海を航海する海洋シミュレーション。海外ソフトの移植版だが、ワン・アンド・オンリーのユニークぶりであった。スポーツ・シミュレーションに目を転じてみると、3Dゴルフ『遥かなるオーガスタ』(T&Eソフト)がある。この作品は、数あるゴルフゲームの中でも、最高峰に位置する仕上がりであった。平成元年は、シミュレーションの当たり年といってもいいかもしれない。

大反響のCD-ROMのタウンズ。ソフトの先行きが心配?

ハードの分野にも新しい動きがあった。最大の収穫は、3月に発売されたFM TOWNS(富士通)。パソコンにCD-ROMを搭載したこのニューマシンは、業界に大きな反響を呼んだ。アーケード版を超えたとまでにいわれた『アフターバーナー』(CSK総合研究所)は、リアルなグラフィックと、CD-ROMならではの音の良さが評判になった。しかし、続くソフトとなると、もうひとつパッとしない。CD-ROMの大容量を生かし切ったソフトが、まだ現れていないのだ。AVGの『Misty』(データウエスト)あたりが、目ぼしいところだ。FM TOWNSの未来は、今年以降のソフトの質にかかっているといえよう。

パソコンゲームはファンを巻き込めるか。そして90年代は…

最後に、その他の注目作を列挙してみよう。RPGでは、『アドバンスト・ファンタジアン』『クリムゾンII』(ともにクリスタルソフト)、『サーク』(マイクロキャビン)、『ローグ・アライアンス』(スタークラフト)あたりが、前評判どおりの出来のよさであった。業界最大手の日本ファルコムも、シリーズ第3作『ワンダラーズ・フロム・イース』で気を吐いた。アクション・アドベンチャーの『スタートレーダー』も、当然のように大ヒット。暮れには『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』も出たし、89年も、ここは充実していた。アクションでは、『ヴァリスII』(日本テレネット)、『ジェノサイド』(ズーム)に注目したい。とくに『ジェノサイド』は、X68000の能力をフルに引き出しており、新興ズームの動向には今後も目を離せない。そして、アドベンチャー・ゲーム。老舗のリバーヒルソフトからは、シリーズ第3作『D.C.コネクション』が出た。おなじみ、J.B.ハロルドの活躍は、期待を裏切らないものだった。そのリバーヒルが、なんとRPG『BURAI』を発表。年末最大の話題作となった。

駆け足で89年を回顧してみたが、全体として、90年代の新しいゲームづくりへの胎動を感じさせる一年であった。

大型RRGの『クリムゾンII』だ。この写真は戦闘モード。

『ローグ・アライアンス』。8人パーティーのRPGだ。

おなじみのシリーズ第3弾『ワンダラーズ・フロム・イース』だ。

新生ズームの傑作アクション『ジェノサイド』。動きがすばらしい。

J.B.ハロルド・シリーズの最新作、ワシントンが舞台の「D.C.コネクション」。

かり INDEX

この本に収録した全ゲームの掲載ページの一覧だ。252本のなかで、キミはなん本プレイしたことがあるかな？

掲載ソフト早わ

ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	ページ
プロデュース	デービーソフト	SL	85
プロ野球激突ペナントレース	コナミ	AC	93
プロ野球スーパーシミュレーション	JDS	SL	53
平安京エイリアン	東大マイコングループ	AC	44
ヘリコイド	マイクロネット	RP	20
ペンキ屋ユウちゃん	ポニカ	AC	53
ペンギンくんWARS I、2	アスキー	AC	67
北斗の拳	エニックス	AV	17
ポコスカウォーズ	アスキー	SL	59
ホテルウォーズ	ボーステック	SL	18
ポートピア連続殺人事件	エニックス	AV	16
ホバーアタック	コムパック	AC	61
麻雀大会	光栄	TB	85
マイティヘッド	ソフトプロ	AC	77
マイト＆マジックI、2	スタークラフト	RP	83
魔城伝説	コナミ	AC	77
マッハ3フライトシミュレーター	日本ソフトバンク	SL	18、53
魔法使いウィズ	ソニー	AC	77
マリオブラザーズ	任天堂	AC	14
マリちゃん危機一髪	エニックス	AV	53
マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AV	70
ミオのミステリーアドベンチャー	システムソフト	AV	53
ミコとアケミのジャングルアドベンチャー	システムソフト	AV	16
ミサイルコマンド	アタリ・ゲームズ／セガ	AC	45
Mr.プロ野球	クリスタルソフト	SL	84
ミステリーハウス	シエラオンライン／スタークラフト	AV	16
ミステリーハウス	マイクロキャビン	AV	16、45
ミッションアステロイド	シエラオンライン／スタークラフト	AV	53
ミュージック・ハーモナイザー	リットーミュージック	MT	53
夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	AC	16、77
夢幻戦士ヴァリスII	日本テレネット	AC	95
夢幻の心臓シリーズ	クリスタルソフト	RP	20、59
めぞん一刻	マイクロキャビン	AV	77
めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	AV	93
メルヘンヴェールI、II	システムサコム	RP	20、68
森田和郎の将棋	エニックス	TB	69
森田のバトルフィールド	エニックス	SL	18、50
野球狂	ハドソン	SL	61
野球道	日本クリエイト	SL	93
ヤシャ	ウルフチーム	RP	93
遊撃手	システムソフト	SL	69
夢大陸アドベンチャー	コナミ	AC	51
妖怪探偵ちまちま	ボーステック	AC	61
ライトフリッパー	エニックス	AC	53
ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RP	87
ラブアドベンチャープレイボーイ	T&Eソフト	AV	53
ラプラスの魔	ハミングバードソフト	RP	85
リキャプチャー	ハミングバードソフト	AV	61
リザード	クリスタルソフト	RP	20、61
レイドック	T&Eソフト	AC	77
レジェンド	クエイザーソフト	AC	85
レリクス	ボーステック	RP	20、73
連合艦隊の栄光	CSK	SL	18、61
ローグ・アライアンス	スタークラフト	RP	95
ロードオーバー	アスキー	SL	61
ロードオブウォーズ	システムソフト	SL	93
ロードス島戦記	ハミングバードソフト	RP	93
ロードランナー	ブロダーバンド／システムソフト他	AC	14、48
ロマンシア	日本ファルコム	RP	71
ロリータ	PSK	AV	22
ロリータII	PSK	AV	52
ワルキューレの伝説	ナムコ	AC	15
ワールドゴルフII	エニックス	SL	84

ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	ページ
太陽の神殿	日本ファルコム	AV	77
第4のユニット	データウエスト	AV	85
地球防衛軍	アートディンク	SL	77
ちゃっくんぽっぷ	ニデコ	AC	61
チョップリフター	システムソフト／ソニー	AC	61
ツインビー	コナミ	AC	77
ディアブロ	ブロダーバンドジャパン	P	93
ディーヴァシリーズ	T＆Eソフト	SL	79
ディガンの魔石	アーテック	RP	89
DCコネクション	リバーヒルソフト	AV	95
提督の決断	光栄	SL	95
ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RP	85
ディレクター物語	ビクター音産	SL	93
デウリング	ビクター音産	AV	85
テグザー	ゲームアーツ	AC	65
デジタルデビル女神転生	日本テレネット	RP	85
デストラップ	スクウェア	AV	61
デゼニランド	ハドソン	AV	16、56
テトリス	BPS	AC	88、94
デーモンクリスタル	電波新聞社	AC	69
デーモンズリング	日本ファルコム	AV	16、61
天下統一	システムソフト	SL	94
天使たちの午後	ジャスト	AV	22、69
天地を喰らう	ウィンキーソフト	RP	93
電脳水滸伝	HOT-B	AV	85
ドアドア	エニックス	AC	52
TOKYOナンパストリート	エニックス	SL	68
道化師殺人事件	シンキングラビット	AV	69
徳川家康	CSK	SL	53
トップマネジメント	光栄	SL	18、61
ドラゴンクエストI、II	エニックス	RP	75
ドラゴンスレイヤーシリーズ	日本ファルコム	RP	55
ドラゴン・バスター	エニックス	AC	85
ドラスレファミリー	日本ファルコム	RP	93
トランシルバニア	ペンギンソフト	AV	16
トリトーン	ザインソフト	RP	69
ドルアーガの塔	ナムコ	AC	14
ドンファン	デービーソフト	AV	22
ナイトライフ	光栄	SL	22
ナイトロアー	日本デクスタ	AC	69
抜忍伝説	ブレイングレイ	RP	82
熱血高校ドッヂボール部	シャープ	AC	93
信長の野望シリーズ	光栄	SL	18、46
ハイドライドI、2、3	T&Eソフト	RP	20、54
ハイパーオリンピックシリーズ	コナミ	AC	61
パイレーツ	マイクロプローズジャパン	SL	94
ハウ・メニ・ロボット	アートディンク	SL	85
覇邪の封印	工画堂スタジオ	RP	20、74
HARAKIRI	ゲームアーツ	SL	94
原宿アフターダーク	工画堂スタジオ	AV	17、93
はーりぃーふぉっくす	マイクロキャビン	AV	61
遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	SL	95
バルジ大作戦	日本マイコン学院	SL	53
パロディウス	コナミ	AC	91
ピンボールコンストラクション・セット	バジコ／コンプティーク	TB	53
ファーストクィーン	呉ソフトウェア工房	RP	86
ファンタジーI、II、III	スタークラフト	RP	76
ファンタジアン	クリスタルソフト	RP	69
FAN FUN	エニックス	AC	60
BURAI	リバーヒルソフト	RP	95
ブラスティー	スクウェア	RP	75
フラッピーシリーズ	デービーソフト	P	51
ブルース・リー	コンプティーク	AC	61

SPECIAL THANKS

皆様のご協力に深く感謝いたします!

アイレム
アスキー
アタリ・ゲームズ
アーテック
アートディンク
ウィンキーソフト
ウルフチーム
SPS
エニックス
NEC
オリジン・システムズ
クエイザーソフト
クリスタルソフト
呉ソフトウェア工房
ゲームアーツ
光栄
工画堂スタジオ
コスモス・コンピューター
コナミ
コムパック
コンパイル
コンプティーク
ザインソフト
サーテック
G.A.M
CSK
JDS
シェラオンライン
システムサコム
システムソフト
ジャスト
シャープ
シンキングラビット
ズーム
スクウェア
スタークラフト
ストラットフォードコンピュータセンター
セガ・エンタープライゼス
ソニー
ソフトプロ
タイトー
T&Eソフト
テクノソフト
データウェスト
デービーソフト
電波新聞社
東大マイコングループ
ナムコ
ニデコ
日本クリエイト
日本コンピュータシステム(NCS)
日本ソフトバンク
日本デクスタ
日本テレネット
日本ファルコム
日本マイコン学院
任天堂
パックインビデオ
ハドソンソフト
ハミングバードソフト
PSK
ビクター音産
BPS
ブレイングレイ
ブレーンメディア
ブロダーバンドジャパン
ペンギンソフト
ボーステック
HOT-B
ポニー
マイクロキャビン
マイクロネット
マイクロプローズジャパン
ラポート
リットーミュージック
リバーヒルソフト
キョーワ インターナショナル

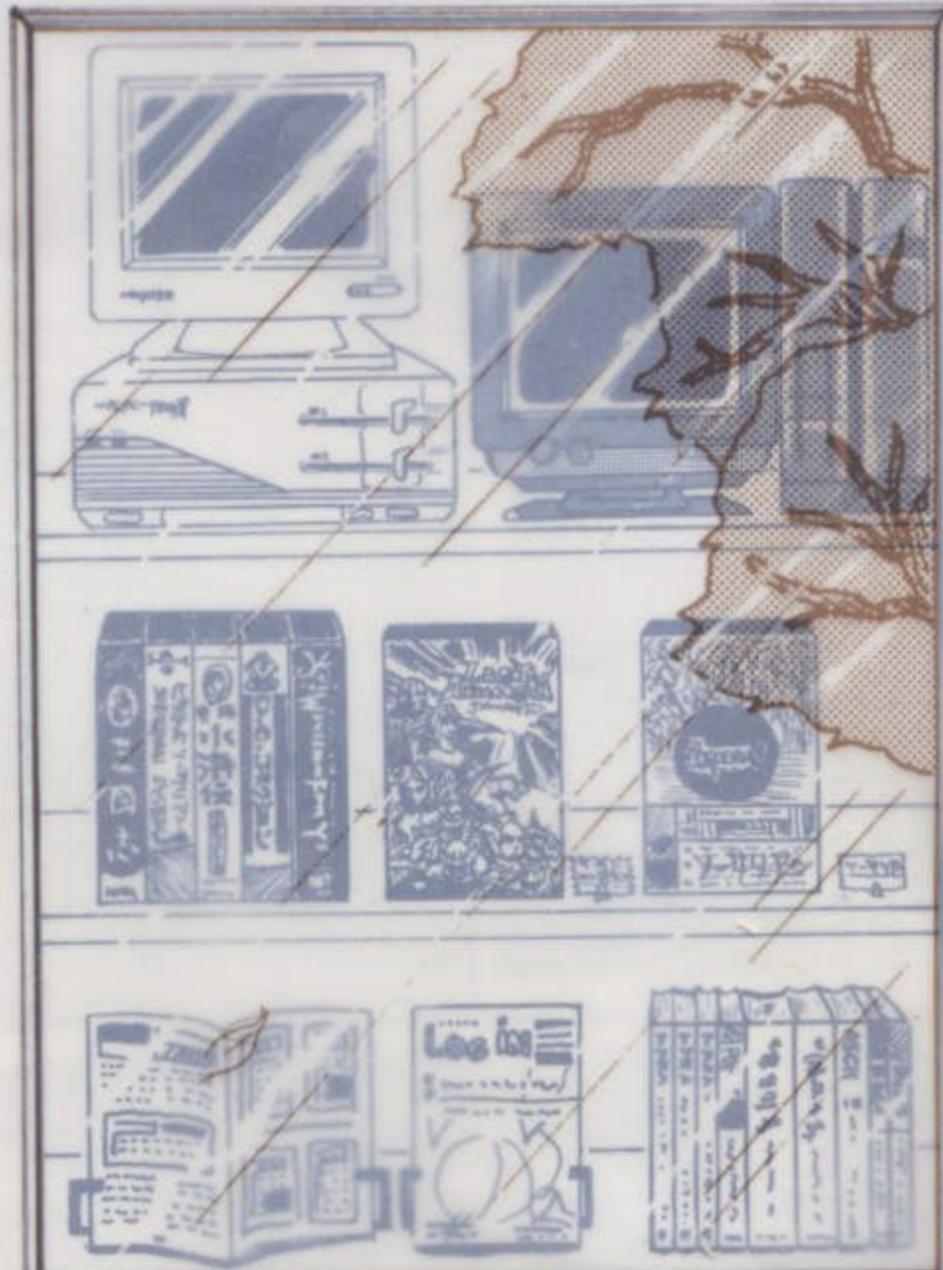
●プランニング&エディトリアル　㈱パラダイム
●ディレクション　久保田裕
●コーディネイト　天羽慶一　飯村明美　宮川真奈実
●ライティング　石丸敬治　伊藤佳代子　奥山浩幸
加藤久人　菅はるこ　小林直樹
鈴木潤一　野内幸雄　藤森英明
正影秀明　松崎昇　南辰真　村上紳

●アートディレクト　岩崎隆介
●レイアウト　スクエア　ノイエハース
●イラスト　南辰真　大島祐子
●フォト　鈴木潤一　正影秀明　加藤保美
●プロデュース　藤田知之　金子陽一

●発　行　平成2年5月20日　第1刷
●発行所　辰巳出版株式会社　〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
電話　03(208)8701(代表)
●編集人　金子陽一
●発行人　藤田知之
●印刷所　大日本印刷株式会社

禁無断転載　©1990　辰巳出版株式会社

パソコンゲーム'80〜'89
メモリアル・コレクション
不滅の名作と182の証言と

あの頃は、皆がこんなゲームに夢中だった！
さあ、トビラをあけて入ってみてください。

郵便はがき

東京都新宿区

新宿5-18-20

辰巳出版㈱

編集部行

ご住所 □□□-□□　　TEL　（　　）			
フリガナ お名前	男 女	年齢	
		職業（または学校名）	
使用機種	最近買ったゲームとメーカー名		
希望するものに○印をつけてください。　●『倉庫番』　●ゲームモニター			

●この《愛読者ハガキ》を返送していただいた方の中から抽選で20名の方に、『倉庫番2』（シンキングラビット）の四角くてかわいいソフト＆パッケージをプレゼントいたします。これは〝コレクターズアイテム〟ですので機種等は特定できません。悪しからずご了承ください。

●ゲーム・モニターを募集いたします。自宅にパソコンがある方で、ゲームをテストプレイし、レポートを書いてみたい方は、どしどし応募してください。

すうぱあスペシャル●8

パソコンゲーム80年代記

《愛読者アンケートハガキ》

♥今回のすうぱあスペシャル●8で一番おもしろかったところや、ここはこうしてほしかった、なんて思うところがあれば、そのページと理由を書いてください。

♥今後「アソコン」でゲームモニターをやってみたい方は、自由にメッセージを書いてください。